GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年9月下
定价9.80元

卷头特集

「合金装备」20周年纪念 新作总力大公开

合金装备4 爱国者之铳
合金装备 在线/合金装备OPS+
合金装备 手机版
合金装备2BD

全部超大作冲击出

真三国无双5
生化危机5
白骑士物语
恶魔猎人4/ASH
战国BASARA X

大直击

灵魂能力 传奇
Wii焦点之作
制作人实际演示

特别评论 天下何处不三红



珍藏海报
银河战士3

深度视点
岩田聪·重整河山
任天堂老大的过去与现在

生化危机5
超火爆视频公开
合金装备 索利德4
实际游戏演示

真·风神制作
DVD
80分钟满载

特别关注

格斗之王 极限冲击A
精彩附录:再论SNK

彻底攻略

美妙世界
哈利波特与凤凰社
捉猴大作战

新连载启动
名越武艺帖/《龙如》之父的游戏观点

生化危机5 超冲击视频
MGS4 实际试玩影象
最终幻想12国际版 精彩前瞻

ISSN 1006-5032
18


8月8日
全国上市
5.8元
超值定价
POCKET GAMER
掌机迷
零售价5.80元
2007年15期 Vol.85
曾经的战士们
SNK名下精英女将大特辑 我们熟悉的
超爆攻略
洛克人ZX降临
美妙世界
怪物农场DS
火影忍者5
猴子爱作战
总85期
2007年15期
PSP绝对热门
NDS的生活应援
FF双周刊/狩人营地
勇者斗恶龙王国
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮购免收邮资
攻略全部游戏
热门一网打尽
NINTENDO DS
NARUTO
syphon filter
LOGAN'S SHADOW

MGS 合金装备 20周年祭

PLAYSTATION PREMIERE 2007

一个游戏系列能够坚持二十周年而且越来越好，非常难能可贵。小岛和他的合金装备就做到了这一点，请让我们记住与斯内克一起度过的日子。

20th METAL GEAR ANNIVERSARY

METAL GEAR

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

众多系列新作一举大公布 小岛秀夫献给玩家们的厚礼

今年E3展索尼发布会上，在展示完《合金装备 索利德4・爱国者之铳》的最新视频后，本作的监制小岛秀夫被请上场做了一段访谈，在访谈的最后小岛曾经表示，将在一周后的日本东京由他亲自操纵给大家演示一段真正的游戏实际试玩，并且将会透露更多关于本作的信息。果然不出所料，在7月24日KONAMI在东京的里兹・卡尔顿酒店为纪念“合金装备”系列诞生20周年举办了“合金装备20周年庆典晚会”。



本晚会由两个部分组成，第一部分为游戏系列最新作《合金装备 索利德4・爱国者之铳》的介绍，第二部分以游戏制作人小岛秀夫的讲话为主。会场里面一共聚集了包括游戏界人士、关系单位、出版发行方及游戏的玩家总共50人在内。晚会开始时，小岛秀夫就以“今天的晚会不只是庆祝合金装备系列20周年，也是庆祝各位玩家与游戏共度了美好的20年时光”的问候词赢得了到场人士们的热烈欢迎。

这次晚会最精彩的部分还是小岛亲自演示的游戏实际试玩影像了，从演示情况来看，这次的“章鱼迷彩”功能非常强大，而置身于战场之上的潜入作战也与以往的风格有所不同。除了MGS4新内容的公布之外，其他数款系列衍生作品的发表也都出乎大家的意料，不论是PS3的MGS ONLINE对战作品，还是PSP上的OPS加强版与MGS2漫画版，都可以看出来小岛是铁了心要支持索尼的主机到底了。同时，还发布了一款手机版的合金装备。

从这次的发布会我们可以很明显地感受出来，KONAMI是准备趁着系列二十周年的机会，通过合金装备这块招牌的号召力多打造几款衍生作品，而这次发表的几款新作类型都不一样，这种求新求变的思维能明显感受得到。值得一提的就是，在这次发表的众多作品中，小岛负责的仍然只有MGS4一作，其他作品都是由公司内部另外的制作人负责监督的。看来KONAMI也是在为小岛收山之后的开发计划提前做准备了。

从另类作品到经典游戏的成长史

1987年7月13日，《合金装备》的第一作诞生在MSX2这台主机上，尽管在那个动作游戏和射击游戏占据主流地位的时代，这种潜入型题材的作品多少显得比较另类，不过“是金子总会发光的”。在经历了MG1代和2代的逐渐发展之后，PS2上的MGS1一举成名，后来E3展上MGS2的宣传视频更是奠定了系列在业界的经典地位。



←MG的第一作就是诞生在这台机器之上。

“合金装备”这个系列严格来讲应该分为MG系列和MGS系列，当然，这两个系列在剧情上是一脉相承的。而合金装备系列的主角，尽管我们通常都是称之为“斯内克”（SNAKE），然而事实上，这个“斯内克”指的是“固体蛇”（SOLID SNAKE），他是MG1代、2代以及MGS1代的主角；MGS2代的主角是雷电，MGS3代的主角则是SOLID SNAKE的老爸NAKED SNAKE，也即后来的BIG BOSS。不管是怎样，SNAKE都已成为经典角色。

生存

在本作中，“潜入”仍将是最基本也是最重要的特点，不过这次的场景不再像以前那样是某个基地之内，而是真实的战场之中。小岛表示，本作的地点发生在中东某个被A国的雇佣士兵们占领的地点，B国的士兵将和A国的雇佣兵在这里展开激战，而Snake就是要在这样的战场夹缝中求生存。在以前的访谈中，制作人员曾经表示，玩家战场上选择帮助哪一方都将对今后的形势发生影响，不过从这次小岛的演示来看，他帮助的是B国的士兵，不知最终完成版中能否自行选择帮助A国的雇佣军一方？



在战场之上求生存，一招不慎就可能满盘皆输。



←演示中最为搞笑的一段，左边蹲着的“雕像”就是利用章鱼迷彩伪装过后的Snake，不细看根本发现不了伪装，不得不佩服新迷彩的强大！

↓新增的“搜身”动作，玩家可以自己动手从被FREEZE的敌兵身上搜取物品，这点与以前不同。

空前强大的新迷彩，潜入作战的关键装备。



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

在今年7月初的E3展索尼发布会上，小岛在给现场观众展示完本作的视频之后曾经向大家许诺，将在7月底的东京透露更多本作相关的信息，并将为大家演示游戏的实际试玩影像。在这次的MGS20周年庆典上，小岛果然没有食言，亲自为大家操作并讲解了MGS4的众多新要素。本作预定在今年冬天全世界同时发售，价格和确切的发售日期目前还没有公布。

在播放完预告片后，小岛秀夫公布了动画导演和配音演员的影像，其中的VAMP和EVA分别由动画导演冢本晋也先生和夏木麻利小姐负责配音。为VAMP配音的冢本表示“这个角色非常憧憬死亡，配音演出的时候我需要增加很多的感情。游戏中他被设定为不死身，结果因为他数次复活的场景，所以我也需要数次的配音，结果小岛制作人已经无法分清我和角色的身份了（笑）”。为EVA配音的夏木表示“感觉法国女人非常成熟”。据制作人说，在他听过夏木的歌声后，认定这声音就是EVA了。

PS3	本刊译名：合金装备 索利德4·爱国者之铳			CERO 审查予定
	KONAMI	价格未定	2008年3月	
战术动作谍报	蓝光	美版	1人	记忆容量未知



←利用麻醉枪将敌人打晕是常用手段之一，这次的准星比以前大了，瞄准更容易。

↓将自己藏在铁桶中通过滚动撞击敌人，是新增的攻击手段。



大量新增技巧真实感再提高

伴随我们走过二十年风雨

战斗

主角左膀右臂 斯内克的好伙伴



←小机器人MG MK Ⅱ将成为Snake行动中不可或缺的好伙伴，这家伙也确实非常“活泼”。



→从背后悄悄接近敌人将其FREEZE后再采取进一步的行动，是MGS系列中使用频率很高的措施了。

隐藏



↓先用SOLID EYE观察周围环境以及潜在敌人，再用狙击枪提前将其解决掉可以使玩家的风险尽可能的降低。可能用麻醉子弹，“不杀”才是最高境界。



传说战士最后一战，让无数玩家们缅怀的时代即将终结？

Snake这次装备的“章鱼迷彩”（Octcam Suit）应该是重点之一了，在演示中我们看到，当你操纵Snake靠近墙边或是趴在地上时，迷彩服就会自动拷贝周围环境的材质和颜色进行变化，特别是演示中让Snake伪装成雕像的片段实在是非常有意思，让人想起了《赌神》中龙五的那个COS……另外，感觉这次敌人的AI至少在识别我方时有所变弱，比如尽管Snake的迷彩能够近乎完美地模拟周边环境，但他就那么趴在地上应该还是比较明显的吧？不过敌人就是看不见Snake，或许这是为了突现章鱼迷彩的强大？



↑这个就是通过MG MK Ⅱ观察到的战场情况，在本作中，MG MK Ⅱ将作为常用装备的一种。

←在本作中“巷战”的成分非常大，我们需要多利用建筑物的掩护来保障自己的安全，同时敌人也经常会躲在建筑物里放冷枪，楼顶是他们出没比较频繁的地点之一，一定要多加留意。



合金装备完结篇。

本作新增要素问答 从细微处了解游戏

问：这次的视角方面有没有进化？

答：本作中的视角将更加广阔，通过右摇杆的转动可以看到周围360度的场景，在MGS3的基础上再次有了明显进步。在持枪进行瞄准时，玩家可以选择右手持枪或左手持枪，这一点非常体贴，另外还能够随时切换成第一人称视角，喜欢FPS的玩家可以拿本作当FPS游戏来玩。还有，第一人称视角模式下是通过PS3手柄的六轴机能来进行操作的。

问：纸箱子在本作中还有吗？

答：这个目前未知，但是小岛演示了新的替代物——铁桶。Snake仍然可以将自己藏在铁桶里防止被敌人发现，而且铁桶还有纸箱所不具备的防弹功能。铁桶还有一个用处：那就是你可以让Snake藏在桶中，然后进行滚动攻击把路上的敌人全部撞飞，需要注意滚动攻击完成后，Snake自己也会呕吐一阵子的（笑）。

问：什么是SOLID EYE？

答：简单来讲，“SOLID EYE”就是一种万用望远镜，玩家可以拿它当普通望远镜、夜视仪以及热能探测仪等装备使用，同时还能显示相关信息，是使用频率相当频繁的重要道具。



问：这次还有隐蔽程度的设定吗？

答：没有，隐蔽度系统在本作中被取消了。这次增加了不少战场相关的信息，例如天气状况、温度、湿度以及风速等指标，这些重要战场信息参数的加入使得本作的战场气氛更浓厚，推测“风速”可能会影响狙击精度，其余参数也会对战场环境有不小的影响。

问：有没有新增什么动作或是CQC？

答：Snake在本作中可以半蹲着行走，这大大增加了行动的隐蔽性；还新增了在地上翻滚的动作，以及仰面躺在地上时扔手雷的战术动作等。CQC方面，新增的一个动作就是把敌人按倒在地，卸下对方武器的同时将其勒晕。还有就是在FREEZE敌人后可以进行搜身，这次没有演示拿狗牌的方法，所以狗牌收集系统在本作中是否依然健在目前尚未能确定。

问：以前公布的那个小METAL GEAR有什么作用？

答：主要有两个作用：一、利用它先偷偷潜入前往某个地方探测环境和敌人分布情况以便提前准备对策；二、利用其电击能力将敌人电晕。



←用RPG一发将敌人的战车干掉，魄力十足！



→本作仍然可以用色情杂志吸引敌人，而且这次的杂志还能翻页……

小岛秀夫特别访谈
合金装备系列开发幕后秘闻



如果没有MSX2这部主机，就没有《合金装备》

——请问您以前想到过《合金装备》系列能够一直走到现在吗？

小岛■没有啊，完全没有想到。每次都是一边说着“这是最后一作”一边制作新作的。

——您是何时进入KONAMI的？

小岛■1986年4月。今年是我进入业界第21年，也是KONAMI的第21年。没想到我一直没辞职（笑）。

——您又来了。（笑）

小岛■我是个没常性的人，所以做事情不想老是一条路走到黑。不过制作游戏是很有意思的事情，而且游戏也在不断进化，这也是我一直做到现在的原因之一。我喜欢有新意的东西。

——在《合金装备》之前您制作过什么作品？

小岛■最初制作的是一款动作游戏，叫《LOSTWARLD》。当时我写了一份相当厚的企划书，这也让同事们议论了很久“一个新人居然写了这么一份企划书！”（笑）。

——噢！这款游戏的具体内容是什么样的？

小岛■可以说是一款向《超级马里奥》致敬的作品，是一款横/纵/斜向卷轴的动作游戏。其中也有BOSS战，不过由于当时的存储载体容量实在太小……所以很多部分都用过场动画代替了，但即使这样容量也很大。

——那个年代过场动画经常被使用啊，当时的动作游戏中很多都是重复的场景。

小岛■嗯，当时也没太怎么考虑。因为之前从没制作过游戏，所以制作过程都是冒冒失失的，但是后来部长对我说“这个作品不知道什么时候才能完成，撤销。”

——哎呀呀……那么，《合金装备》就可以说是您的第二部作品了吧？

小岛■是的，《LOSTWARLD》被撤销之后，公司对我说“要不要制作一款战争题材的作品”……

——请您等等。使得《合金装备》面世的契机不是由您所想的，而是公司要求您做的“战争题材的游戏”吗？

小岛■是的。那是公司要求我做的第一部也是最后一部作品。

——是这样啊。



→纪念晚会上小岛秀夫的出场和演讲赢得了与会观众们的热烈欢迎。

小岛■那时候CAPCOM制作的《战争之狼》在街机上很流行，所以我想用MSX2来进行制作。

——原来如此。

小岛■说实话，我没想制作战争游戏，但是不做又不行，所以我想制作一款类似电影《胜利大逃亡》那样的“逃脱游戏”。没有武器没有任何东西，就是逃脱，如果被发现了就会被抓住，然后关进牢房，之后再考虑如何从那里逃脱，最后穿越国境获得胜利。但是，我把这个想法对前辈说了之后所有人都说“这种东西谁会买！”（笑）。

——原来如此（笑）。

小岛■不仅如此，作为一个一部作品都没有完成过的新人，谁也不会来帮助你，那时候我真的考虑过辞职。那是在1986年的年底，我说了要辞职之后，一个前辈请我吃饭，席间他问我“你真正想做的是什么”，我说“我想做的就是像‘胜利大逃亡’那样的作品”，随后前辈让我在新年之前把企划书送到他家。之后我写了一份简单的企划书送过去，那位前辈说“我从没见过这样的游戏。我会帮助你的，你自己要加油”。

——噢！

小岛■那位伟大的前辈就是制作《宇宙巡航机》的人，他帮我和上司交涉，最终获得了制作许可。

——是这样啊。

小岛■当时制作人员一共有6个左右，不过由于这种游戏之前谁也没有见过，所以大家都是半信半疑的。但是2、3个月之后，基本形式完成了——被敌人发现后会出现叹号，然后还会发出警报声，之后敌人大量聚集过来。完成这些内容的时候，大家都说“我们真是天才啊”（笑）。

——（笑）

小岛■那之后大家就团结一致，一口气完成了制作。之后迎来了作品的发售，但是MSX2和FC果然不一样，没有卖出多少份。不过在FC上无法期待作出那种紧张的气氛，所以我觉得可以说正是因为MSX2才有了《合金装备》。

——当时MSX2的用户对这款作品的评价也是相当高啊。

小岛■是的，那时我们得到了很多的表扬。从那时起，公司内部对我的评价也高了起来。

雷电出现的MGS2 被同事批判的MGS3

——不过，从那部《合金装备》中还是无法想象出现在的“单独潜入”。

小岛■是啊，完全想象不出来。不仅是我，整个公司也想象不出来（笑）。

——特别是在PS上发售的《合金装备·索利德》（以下简称MGS），当时的发售情景真是惊人啊。感觉就好像“那个避开FC而成功的小岛秀夫来到了PS”。

小岛■我可是很想在FC上制作的（笑）。但是如果一进公司就立刻为FC制作作品，可能也就没有现在的我了。

——是啊，确实有可能是这样。不只是日本，MGS2在美国也引起了大轰动啊。

小岛■我并不是以这个为初衷进行制作的，不过在1997年E3上播出预告片时有很多的观众都围着看。

——是啊是啊。那之后MGS的预告片就成了E3的重头之一啊。

小岛■从那时起我的人生就发生了重大的改变。作为MSX2上的设计师被公司所认可，因为MGS1被世界所认可，MGS2也是一个重大的转机。2000年的E3时我们租了电影院播放预告片，也获得了好评。但是，在北美的发售前出了一些状况……

——那个时候是不是在MASTER版提出之前进行了相当大的修正？

小岛■重新修正了上百个地方。之后就是“雷电事件”。

——（笑）

小岛■那时很多人都说“我们不要雷电！”。但是现在却反过来了“雷电太酷了！”，真没办法啊（笑）。那时喜欢MGS2的人和讨厌MGS2的人分化很明显，但是现在的评价则完全不同了，几乎所有的人都说MGS2很不错。不过MGS3最初在团队内的评价很差。

——是吗？

小岛■制作MGS3的时候我想把主旨定为“幸存者”，自己疗伤、自己寻找食物。我觉得这样的人很了不起、很帅。但是当时团队内支持我的人只有3个。

——有这种事（笑）？

小岛■而且还对我进行了说教“这样的MGS一点意思也没有。我们只想要普通的冒险”（笑）。

——但是在开发中途评价发生了改变对吧？

小岛■经常有这种事情。系统做完之后，很多人都说“实在是太有意思了”。

——比如说SNAKE吃完蛇之后说“太好吃了”之类的（笑）。不过那真的很有意思。

《合金装备》的一切将在集大成的MGS4中明晓！

小岛■MGS4中网罗了系列到现在的一切，故事有点奇迹的意味。这部作品做得非常恰到好处。

——恰到好处？

小岛■因为我没有考虑续作。在MGS4中所有的谜团都将明朗，之前的作品中不是遗留着很多的谜团吗？

——是啊，有很多。

小岛■比如VAMP为什么总是不死之类的。制作的时候我向同事们询问“如果这是最后一部作品那么你们希望知道什么？”。然后大家告诉我“爱国者们”等很多的东西，所以我决定把之前的谜团全部解开。但是如果没有玩过系列之前的作品就不会明白MGS4中的一些事情，希望没玩过的玩家先玩玩前作。

——还推出了20周年纪念合集，不过我觉得价钱定得有点过于便宜了，虽然之前的作品都玩过，但我还是想买。

小岛■因为是集大成，所以我希望能让更多的人玩到。

——您希望玩家们可以按时间顺序来玩对吧。

小岛■是的。最初先玩MGS3，然后是MPO，之后是MG1、2两代，再然后是MGS、MGS2。我希望大家能按照这个顺序来玩。



合金装备再次展开网络对战 在全新平台上的激斗

METAL GEAR ONLINE
β VERSION

PS3	本刊译名：合金装备ONLINE β版			
	KONAMI	价格未知	发售日未定	
网络对战	蓝光	日版	1-16人	记忆容量未知

从会场的屏幕上，我们可以看到右上角表示队伍指挥，屏幕正上方表示剩余时间，左上角表示角色名字和生命值，左侧表示口令，右下表示装备武器和剩余弹药。视点可以在第三人称、第一人称、后视肩膀之间切换。因此游戏可以像第一人称视角一样游戏。口令可以像在《合金装备索里德3生存》的《合金装备ONLINE》模式里面使用的"GO！GO！GO！""GOOD LUCK！"等定制句子一样。但是，这并不表示可能对应《MGS3生存》的其他功能。

本作中最重要的增加内容就是"SOP连接"系统。这是队员之间相互在对方身体里注射微型机器，这样每个队员都可以通过视觉化的影像分享每个人的情报。例如蓝方6名队员聚合发动"SOP连接"系统后，注射过的己方士兵都会发出蓝光来表示。透过背景可以发现蓝色的轮廓，通过伙伴在墙另一边的移动和举枪姿势，自己可以清楚地掌握面对的情况。此外再加上伙伴之间的即时"口令"，这样自己会更加掌握同伴的位置。多亏了"SOP系统"，现在可以更容易地掌握队伍的情况了。





←在墙壁的另外一面使用纸箱掩护时，其他玩家将无法看到代表己方队员的蓝色轮廓，另外对方也可以通过扫描寻找"SOP连接"。



抽取对方SOP连接 掌握敌人全员位置



←表演中有蓝队队员被红队队员用CQC从后面击倒，并且被对方从头部抽出血液一样的东西，似乎这样可以得到对方的"SOP连接"。

在信息化的战场 情报就是生命

→通过窃取"SOP连接"可以给予对手致命的打击。



新装备 是把双刃剑 制胜关键

KONAMI开始募集β版测试人员

KONAMI于7月24日，在东京举办了"合金装备20周年庆典晚会"，而且从本日起在小岛制作组的主页上就已经开始了关于参加β版测试人员的募集活动。《合金装备ONLINE》的测试人员应募正在受理中，应募需要使用KONAMI帐号（免费）或者通过PLAYSTATION Network进行登录。应募活动从7月24日到8月6日12时为止，募集人数为3000人，大多数的测试人员为抽签选取。本次的β版测试活动预定从8月20日开始至9月3日为止。



METAL GEAR SOLID 2
BANDE DESSINÉE

漫画版 合金装备 推出掌机续作——



→这是MGS2代中雷电刚穿过水底的铁网开始潜入作战的那一段场景。

PSP	本刊译名：合金装备 索利德2・BANDE DESSINEE（暂定名）				RP
	KONAMI	价格未定	发售日未定		
其他	UMD	美版	1人	记忆容量未定	

PSP上合金装备相关的作品还是很多的，除了正统的OPS之外，还有卡片版的ACID两作以及去年发售的漫画版MGS。这次公布的多款作品中，就有一款是PSP上的漫画版MGS新作《合金装备 索利德2・BANDE DESSINEE》。本作沿袭了去年同样是PSP上数字漫画MGS的表现风格，给大家讲述MGS2的相关故事。

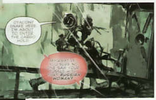


↑漫画版的MGS可以说是风格非常明显。

用斯内克的眼睛 了解二代的故事



↑MGS2前篇中华盛顿大桥上，斯内克即将从这里跳上“发现”号。



←斯内克与OLGA战斗胜利后的情节。



本作的制作人今泉先生表示，“将PS2上的《合金装备 索里德2》以漫画的形式重现，PS2版本的主人公为雷电，本作则为斯内克。整个故事也已经重新编写过，请大家耐心期待强化后的全新MGS2”。

以漫画的形式重新认识斯内克



↑本作先发售美版，所以台词都是英文。

前作是以北美推出的漫画作品《Metal Gear Solid: Official Comic Book》（Ashley Wood绘制）全套共12集的内容为基础，加上各种生动的动态画面演出效果、音效，以及交互式游玩功能，让玩家同时享受阅读、观看、聆听与游玩等多样化的乐趣。对于喜欢MGS系列的玩家朋友们来说，通过这样一种全新的方式来回顾经典，别有一番乐趣。

多方位动感交互， 二维图画展现三维世界！

METAL GEAR SOLID
MOBILE

MOB	本刊译名：合金装备 索利德 MOBILE				CERO 審査予定
	KONAMI	价格未定	发售日未定		
动作谍报	UMD	日版	1人	记忆容量未定	

如今手机游戏也已经开始成长为一个不可忽视的市场，如果说早期的手机由于机能限制只能制作一些画面和规则都很简单的游戏的话，那么如今的不少手机已经拥有足以制作出画面优秀的作品的机能了。由于手机的便携性及其普及性，不少厂商也对这一市场垂涎许久，例如前几年NOKIA专门推出的游戏手机N-GAGE就是出于这个目的想要率先抢占市场，只不过由于定位和运作上的一些原因，并没能获得成功。

现在，越来越多的游戏厂商开始将自己旗下著名的游戏系列开发手机版本，FF、DQ等等大作都早已经登陆手机平台，因此，手机版MGS的发售计划也就在情理之中了。

手机版系列新作 斯内克的新舞台！





←可以看得出来，对于3D版的MGS而言，这样的画面还是比较粗糙的，不过对手机游戏而言已经足够了。

未为人知的那几年

由于这次KONAMI只是公布了手机版MGS会发售的消息，对实际游戏内容和系统方面可以说是只字不提。不过从公布的这几张画面中，我们可以看出，本作的主角仍然是Solid Snake，Otacon将作为他的主要搭档，也就是说，本作的时间背景很有可能是设定在MGS1代和2代之间那几年之中。相信大家都会对其间发生的故事非常感兴趣吧？



←“我是Snake，听到没有，Otacon？”还记得这句经典的台词吗？

方寸之间的任务， 随时开始展开潜入作战。

这款手机专用的《合金装备》是原创游戏，人物场景都得到3D化。故事的主角仍然是我们所熟悉的Solid Snake，对应的机种为Ezweb，运营日期和具体情报等等都还不得而知。在这次二十周年的展会上提供的体验版，可以使用的手机为au的W53S型号（由索尼爱立信制造），通过W53S的Style-UP频道可以进入特别的合金装备频道进行预定。

客观来讲，尽管现在的手机功能已经非常强大，但手机毕竟不是专门的游戏机，因此在游戏制作方面的机能还是无法和掌机相比的。从此次公布的画面来看，虽然本作是一款3D游戏，但是实际画面还是比较粗糙简单的——当然，这种程度的画面效果对手机而言已经很强大了。相信本作在动作要素以及场景设计方面会下比较大的工夫。



众多新人登场 上演华丽乱战……

掌上行动再开，新版本大强化。



←除了几名“有头有脸”的新角色之外，这次还追加了不少新的敌人士兵种类。

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

PSP	本刊译名：合金装备 索利德·掌上行动加强版			CERO
	KONAMI	2400日元	2007.9.20	
动作谍报	UMD	日版	1人	记忆容量未定

《合金装备 索利德·掌上行动加强版》是在以去年发售的PSP版MGS OPS原作基础之上，增加了新场景、新角色、以及新的对战规则等。本作的发售日为9月20日，对应平台为PSP，零售价格为2400日元，《MPO》加《MPO+》的捆绑销售为4300日元。

这次公布的三名新角色包括老年版的Snake、年轻的雷电以及一名外形看上去和罗伊·坎贝尔非常相像的角色。由于OPS游戏系统的特殊性，这就使得更换角色成为了可能，在OPS的原作中，就能收到许多系列中的人气角色，这次新增的三名角色无疑会使“乱斗”的成分再次提高，不过这种设定对喜欢MGS的玩家而言也是别有趣味的。

小岛工作室负责设计的今泉先生表示“为了能让玩家长时间地享受单人游戏的乐趣，我们增加了无限关卡这一系统。当然，网络对战模式依然是制作的重点”。至于这个“无限关卡”究竟是怎样的一个模式，目前还没有得到进一步的消息。本刊将会对本作保持关注和后继报道，有兴趣的玩家朋友可以留意本刊的后续报道。



←尽管这次的单机模式内容也有所强化，但是多人模式才是强化的重点部分。

新人、新场景、新规则 火热网战模式今秋再打响——



→在死亡竞赛模式之中，玩家要在保障自己生存的同时多杀死对手，参与的玩家越多越有意思。

→这把宝刀是MGS2末期雷电使用的武器，莫非在本作中，雷电仍然会将之作为主要武器？这可就比较考验玩家了。



宝刀在手 雷电无坚不摧 恶即斩!!!



←尽管官方没有说明这名新角色的名字，不过应该是罗伊·坎贝尔没错了。期待在游戏中看到这位绿蓓蕾小队队员的身手。

多人与单机模式都会大幅增强

多人模式最早是在MGS3“生存”版中新加入的，玩家可以通过网络与世界其他各地的玩家进行多人对战，该模式受到了一定的好评。在去年发售的PSP版OPS中，多人模式被进一步发扬光大，PSP掌机的便携性再加上无线联网功能的搭配，使得该模式大受玩家好评。在多人联机时还有一个比较有意思的设定，那就是在死亡竞赛模式中，领队者的头上会有一只小青蛙的图案作为标识，这只青蛙每隔几秒就会发出呱呱的叫声，使得这位之前胜出的玩家比较容易被发现。

这次的加强版也会在多人模式方面追加力度，例如新场景、新角色、新对战规则等等都将大大丰富多人模式的内容和乐趣。据开发人员表示，除了多人模式之外，单机模式的内容也会进行强化，或许我们能够看到新的剧情哦！会是和坎贝尔相关的故事吗？

INTERRELATION of METAL GEAR SERIES

人物关系图

~我是生长在一个小城里~

在"合金装备"的世界之中，涉及到多个国家、组织以及不断进化的Metal Gear，优秀的剧情一直是合金装备系列的特点，众多个性鲜明的角色也让玩家们记忆犹新。由于小岛在系列中总是留下不少扑朔迷离的未解谜团，再加上其中不少角色的多面身份，这就使得他们有可能在系列的不同作品中扮演着不同的角色，与主角的关系也总是处在不断变化之中。下面就让我们一起来重新回顾一下这些在系列作品中有着重要地位的关键角色们吧！

Roy Campell

有着非常之高的说得技巧

曾是绿蓓蕾特种部队一员，在GENE的叛乱中认识了Big Boss并携手解决那次事件。坎贝尔先后担任过猎狐犬部队的副司令及司令，退任后曾一度复职，之后经历未知。

关联角色	梅莉尔·希尔伯格

原猎狐犬部队的女兵，在影子摩西岛事件中与Solid一起行动，实际上是坎贝尔的女儿。



↑坎贝尔有着风流的性格和幽默的言词，说服别人是他的长项。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

曾经协力

Naked Snake (Big Boss)



参加过无数次的战斗并获得数不胜数荣誉的传说中的佣兵。"Snake Eater"作战成功后，被授予了"Big Boss"的最高称号。之后设立了猎狐犬小队，并建立了武装国家"世外桃源"和桑给巴尔岛基地，最终折于Solid Snake之手。



→尽管有着无数的荣耀，但他一生的遭遇其实非常悲惨。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

基因继承

Grey Fox

只为战斗而生的男子



作为猎狐犬小队非常优秀的战士，"灰狐"是大家对他的尊称。在与Solid Snake的战斗中败北，之后被改造成植入了强化骨骼的半生化战士，只为了自己的信念而战。

关联角色	直美·亨特

遗传学的专家，与灰狐有着类似兄妹的关系，对Solid Snake抱有恨意。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

协力

敌对

Solid Snake (Old Snake)



为了制作出最强的兵士而开展的"恐怖之子"计划而诞生，继承了Big Boss的遗传因子。经历了诸多残酷的战斗，与Metal Gear有着纠扯不断的联系，也认识到了围绕着Metal Gear展开的众多巨大阴谋。后来作为反Metal Gear财团的成员进行活动。



←老化速度非常明显，怀疑与之前被植入的病毒有关。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

Otacon



曾经是Metal Gear的开发者，与Snake相遇并了解事情真相后，两人一起作为反Metal Gear财团的成员积极活动，祖孙三代都与核武器相关，特别喜欢日本机器人动画。

关联角色	艾玛·艾默里克

Otacon的妹妹，是美国海军陆战队开发的Asenral Gear的计算机技术专家。

↑被Otacon亲昵地称为"EE"，最后还是惨遭VAMP杀害。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

协力

协力

雷电



由"爱国者"发起的Big Shell军事实验的被实验者，年轻的战士。双亲被Solidus Snake杀害，之后由Solidus对其进行精英战士的训练。在军事实验的过程中与Solidus Snake相遇，在了解到事实真相后与Solidus展开了最后的对决。



→非常善于近身战的战士，在4代中也会再次出场。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

其他协力角色



在每次的任务中都会有不少的支持人员登场，包括梅玲、Para-Medic等人、他们中有的是通信支持、有的是技术支持、有的是医疗支持，是Snake执行潜入作战行动的强有力后盾。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

The Boss



作为在第二次世界大战中结成的眼镜蛇部队（COBRA）的原队长，The Boss发明了许多全新的战技术，因此被尊称为“特殊部队之母”。曾经抚养Naked Snake长达十年并教给他许多经验，之后为了完成国家给与她的特殊任务而失踪许久。



↑The Boss为了完成国家的任务而付出了巨大的牺牲。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

协力

恋人？

COBRA部队

第二次世界大战中结成的特殊部队，成员的能力都很强。曾经因为某原因而一度解散，之后由The Boss再次集结起来，尽管这些队员的年龄都已经不小了，实力仍在。

The Pain

能够操纵大量马蜂的战士，由于在自己体内饲育了蜂王，而拥有的这项特殊能力。总是被马蜂所围绕，很少能看到其真面目。

The End

超过100岁的高龄，是年龄最大的狙击手，平常连走路都很吃力，但进入战斗状态后就能保持极高的集中力与持久力。

The Fear

由于身体的特殊构造而拥有异样的移动能力，并且装备有特殊的隐形迷彩，再配合其擅长的弩箭，在丛林战中最能发挥战力。

The Sorrow

本人其实已经死去，而是作为幽灵的形势存在。是The Boss最好的搭档，然而由于各自所属关系上的对立，而故意被对方杀死。

The Fury

浑身包裹在防火服之中，通过后背装备的火箭推进装置从而能够在空中进行快速移动，最擅长的武器是火焰喷射器。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

Liquid Snake

猎狐犬部队的队长



与Solid Snake一起在“恐怖之子计划”中诞生，Big Boss桑给巴尔岛之乱结束后，加入猎狐犬小队并成为队长。之后为重建“世外桃源”发起影子摩西岛叛乱。

关联组织　FOXHOUND

以Liquid为中心的特殊部队，除Liquid之外主要成员还有5人，其余成员主要是基因改造士兵。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

协力·融合

Revolver Ocelot



极擅长使用左轮手枪的快枪手。给人的感觉是一直辗转于各组织之间，实际上是所属“爱国者”组织的二重、甚至是三重间谍。影子摩西岛事件后将Liquid的右腕移植到自己的断臂上并被对方的意识占据。最终脱离爱国者组织，开始独自行动。



←年轻时的Ocelot曾经在对决中败给了Naked Snake。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

协力？

Solidus Snake

“恐怖之子计划”的第三个成功品，但只有极少人知晓这件事。相比前两者在基因上更加平衡，曾经一度担任美国的总统。之后与“爱国者”们变成了敌对的关系。

关联组织　自由之子

由Solidus率领的恐怖组织，以DEADCELL的原成员为中心建立，将现任总统绑架后占据BIGSHELL。



↑Solidus与“爱国者”的关系非常复杂，他的目的是铲除这个组织。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

敌对

爱国者

隐藏在迷雾中的组织



一直隐藏在暗处的神秘组织，拥有能够影响美国的超强实力，组织的前身是“贤者”。作为美国的中枢机构，由12名核心人物组成的“贤人会议”来制定最高决策。这些人的实体不明，但是毫无疑问他们的实力极其强大。他们最终的目的是什么？领导爱国者的人究竟又是谁？这些谜题有望在MGS4中揭晓。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

协力

DEADCELL

DEADCELL是由拥有特殊能力的士兵们构成的特殊部队。2007年油轮沉没事件后，原队长杰克森被关进了监狱并死亡，正是因为这个原因而对导致这起事件的Solid Snake（其实是Solidus的阴谋）怀有很大的敌意。

VAMP

拥有不死之身的超人能力，即使额头被雷电打穿都死不了，可以说是非人的存在。在MGS2中，BIGSHELL篇事件解决后一直行踪不明，在MGS4中再次出现并与雷电为敌。

FORTUNE

DEADCELL的继任队长，她的特殊能力是使所有的子弹都打不中自己，因此被称为“幸运女神”，然而这个能力实际上是爱国者组织玩的一个小花招。

FATMAN

炸弹专家，FATMAN称号的由来是因为他肥硕的身体，不过装备喷射版后行动也同样地敏捷。在与雷电的对决之中被打倒。

INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES

其他敌对者

在MGS3“Snake Eater”行动中与主角对立的是前苏联的情报机关GRU；在MGS2油轮沉没事件中与主角对立的是俄罗斯的私人部队……在大众脸的敌人士兵中，相信大家对“乔尼”这个恶搞角色印象最深刻吧。



INTERRELATION OF METRL GEAR SERIES


So COOL
No.22
AUG 2007
8
优惠价:15元
20大潮流品牌
Brand News
夏季新作
•海外潮流品牌•港台人气潮牌•潮流店铺
示范关键新品穿搭
7月下旬全国上市!!



电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2007年9月下

旬刊　创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「合金装备索利德4」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



因为采用了黑人形象，《生化5》最近被指责含有种族歧视内容。

战争机器决胜Xbox天空 北京举办网战交流活动



本刊讯　2007年7月28日，在北京市三里屯地区的“男孩女孩”酒吧内进行了一场以《战争机器》竞技比赛为主题的Xbox玩家交流会。本次活动是由国内最大的Xbox游戏论坛“Xbox天空”举办，邀请到了北京地区的八支战争机器战队参加比赛，并且向所有对Xbox系列主机及游戏感兴趣的人士免费开放。主要目的是为了给予一些经常在Xbox Live上组队进行《战争机器》游戏比赛的队伍一个平台，与更多对这款游戏感兴趣的朋友一起交流促进，同时增进北京地区Xbox游戏玩家之间的交流和沟通，鼓励更多玩家走出家门，结交更多朋友，开心快乐地游戏。

自2006年末Xbox360游戏《战争机器（GOW）》发售以来，在LIVE上对战GOW的玩家日益增多，并由初始阶段以个人为单位的自由组合对战逐步发展到成立专门战队进行对战，成为即反恐精英（CS）组队网战后又一有规模性发展趋势的网络对战游戏。这次活动的举办无疑是使这一游戏作为电子竞技项目而在国内发展的一个契机，使更多的人了解到这款游戏的魅力，让更多的人参与到这个游戏项目中来，扩大国内玩家队伍。



当天在活动现场有8台液晶显示器和Xbox360主机作为比赛专用，参赛队伍自带手柄，8支队伍在8小时内进行了7场单淘汰的比赛。到场玩家总共大约100人，场内还有一些Xbox360主机供不参加比赛的玩家随便交流玩耍，大家在一起进行了包括《死或生4》、《世界街头赛车3》、《实况足球10》等一些游戏的局域网比赛、合作游戏过关等多项内容，并且相互间交流游戏心得、畅谈各自游戏感受。现场气氛非常热烈，这是一次属于玩家之间的真诚交流。

以Xbox360游戏《战争机器》为主题的4对4团队比赛是当天活动的重头戏，到场的8支战队展现出了高超的技术实力和团队精神，在激烈的战斗和观众的叫好声中，将本次活动的气氛推向了高潮。最终来自北京网通的BT战队获得冠军，其余各参赛队也都打出了自己的水平，为观众奉献出了精彩的比赛。比赛结束后，各项目的胜利者还得到了由组织者提供的一些奖品，如Xbox360主机面板、电池包等。活动从早晨9点正式开始，持续到晚上5点结束。到场的玩家都对本次活动感觉到非常的满意，他们认为这样面对面的交流才是游戏的最大乐趣所在。活动现场吸引了许多不是游戏玩家的人关注，他们对Xbox360主机纷纷表示出了强烈的兴趣，非常认可这种娱乐方式。

这次活动在展示了Xbox360游戏机强大的娱乐能力同时，也使我们看到了Xbox360主机在国内游戏市场的巨大潜力。虽然目前国内还没有正规的电视游戏市场，但是依然有许多的电视游戏玩家期望着有一天能够有自己的电视游戏市场，能够丰富自己的娱乐生活。我们相信在不远的将来，我国国内的电视游戏竞技项目也能和国际接轨，并且使中国的游戏产业在世界上占有一席之地。



特报 国外专讯 消灭三红！新款360今秋上市

本刊讯　日本某权威网站于7月30日刊载了微软Xbox360三红灯故障问题的分析报告，推测可能是绘图芯片散热不佳所导致，而微软方面也将在今秋发售新版的主机来解决这一问题。

进行该测试的编辑人员通过各种仪器实际测量Xbox360运作时的状态，并请到散热设计专家针对Xbox360的散热方案进行分析。设计专家表示，相较于Xbox360主机的尺寸来说，散热风扇的排气量略显不足，并质疑绘图芯片的散热片尺寸过小，可能无法满足芯片所需的散热能力。

报道中实际测量了Xbox360主机执行游戏15分钟后的温度。其中微处理器散热片的温度维持在58度左右，绘图芯片的散热片温度则高达80度之多，与室温（23度）相差达57度，假设在夏季室温35度时，绘图芯片的温度将可能达到90度甚至100度以上。报道中也提到，测试时各通气孔都是没有灰尘或其它障碍物阻塞的最佳状态，如果通气孔与导管的散热效能因阻塞而下降的话，绘图芯片的温度将会比测量时更高。在归纳相关测量分析结果后，推测故障的部位有很大的可能性是在散热不佳的绘图芯片四周。

另外，前不久传闻的Xbox360即将在今年秋季降价，其日期大概确定为8月12日。而除了Xbox360降价之外，另一件不容忽视的大事就是采用65nm芯片的新Xbox360主机将全面上市。正是因为65nm技术的采用，Xbox360才能够大幅控制成本，当然备受困扰的散热问题也可以得到很好的解决。

微软的产品经理于日前对外声称，目前65nm的芯片生产十分顺利，该芯片已经投产近2个季度了，而新款芯片不是Xbox360的最终目的，微软正在研发发热量更小，更廉价的45nm工艺芯片。45nm的芯片预计会在18个月之后投入生产。

软件 日本专讯 NBGI发表4款传说新作

本刊讯　NBGI于7月20日在日本举办的“《传说》系列2007年度新作发表会”中，正式公布了NDS、Wii、PS2与PSP平台共4款《传说》系列新作。负责《传说》系列的NBGI第2制作部资深经理吉积信表示，继2006年度以“飞翔”为主题之后，2007年度将以“挑战、超越”为主题，主力平台则是NDS。以下就是本次公开的作品。

《纯真传说》由Alfa System开发，猪股睦美担任角色设定，采用19世纪后半期的世界观。游戏采取全3D绘图，收录大量语音，并融合了《深渊传说》与PS2《命运传说》的新战斗系统，预定2007年冬季推出。



→本次一同发布四款传说系列作品，即便是复刻也同样受人关注。



↑传说今后的主战平台就是NDS。

《神乐传说 拉塔特斯克的骑士》是《传说》系列首款Wii平台的作品，以NGC《神乐传说》2年后的时空为背景，主角由新人担任，并以新主角的故事为主轴。所有原作角色都会在游戏中登场，在冒险旅途中给予主角各种帮助。本作预定2008年春季推出。

《命运传说导演版》是PS2《命运传说》的强化版。游戏继承原作的内容，并针对人气角色Leon设计了专属的原创剧情模式“Leon模式”。游戏参考玩家意见，加入各种新要素，包括追加配角的剧情事件、追加战斗难度选项、追加迷宫提示等，本作预定2008年初推出。

《复活传说》是以2004年底推出的PS2同名作品所移植，游戏画面针对PSP宽屏幕进行调整，并追加可欣赏游戏插画的“画廊模式”，预定2008年初推出。

软件 美国专讯 EA发表Wii全新游戏机制

本刊讯　EA近日发表，将于Wii平台的系列作品中导入崭新的“EA Sports家庭游乐”机制，提供简化的操控方式，让各种年龄的玩家能够一起同乐。

“EA Sports家庭游乐”机制是EA在Wii平台最新“EA Sports”品牌系列作中首次尝试的新游戏方式，让不同水平程度的玩家能在无视能力劣势的情况下，与好友和家人一起娱乐，之外也针对富有经验的玩家，提供了高级的操控方式。在Wii版《美式足球联盟08》、《NBA Live 08》以及《FIFA08》等游戏中，玩家可以选择最适合自己技巧程度的游戏方式，包括“高级控制”或“家庭游乐”。

在“高级控制”中，进阶玩家可同时运用双截棍手柄与Wii遥控器，通过直观式的动态感测方式，完全掌控游戏中的所有操作。在“家庭游乐”中，则提供了只需运用Wii遥控器的简化操控系统，让新手玩家可将其它繁琐操作丢给主机，尽情享受游戏乐趣。例如，在“家庭游乐”中，新手玩家只需拿着Wii遥控器手柄控制一些重要动作。如射球、传球、快传、投球，其它部分全权由主机负责，这如同你的队上有位隐形帮手。当新手玩家对他们的能力较有信心时，他们只需插上双截棍控制器，即可跨入高级控制的领域。



↑新的游戏机制很符合Wii的游戏理念。

特报 日本专讯 PS3发布新系统软件 新增桌布等多项功能

本刊讯　SCE于7月24日放出PS3的1.90版系统软件，将加入桌布显示、音乐CD升频输出，以及影音、网络与游戏等部分的众多新功能与强化改良。具体更新项目如下：



界面与输入：新增桌布与显示字体变更功能、光盘项目的选单中新增出仓功能、文件与资料夹图标变更时可选择依数据夹分类、好友讯息编辑新增表情符号输入功能。



影音播放：新增BD影片24fps输出强制开启设定、影片播放新增慢速倒转与格放倒转功能、新增储存于记忆卡或硬盘的AVC HD播放功能。

游戏：储存于硬盘的游戏排列顺序可变更、PS或PS2游戏可于游玩中调整升频输出设定。

网络：新增浏览器直接文字输入功能、浏览器的“档案”选单中新增“将连结新增到书签中”项目、浏览器的“工具”选单中新增“浏览器安全性”项目。

软件 日本专讯 龙穴中文版画面曝光 8月份即将震撼上市

本刊讯　SCEH于日前举办的例行媒体说明会中，首度展示了即将于8月与北美同步推出的PS3飞行动作射击游戏《龙穴》的中文版。说明会现场提供展示与试玩的版本目前仍在开发中，不过内容已经相当完整，文字也都已经中文化。

本作支持1080p输出，游戏场景非常辽阔，即使翱翔在高空中，仍可清楚观看到地面景观的细部构成，水面效果也相当突出，整体表现可说是空战类游戏中属一属二的。场景中出现的角色数量非常多，可同时见到空中数十只飞龙与地上成千士兵同时进攻的场面。另外，游戏还请到艾美奖知名电影配乐家担任作曲，在音乐与音效的表现上相当优异。《龙穴》中英文合版由SCEH代理，预定8月推出。官方网站于7月20日放出了最新宣传影片与制作花絮影片。





↑本作的气势非常宏大，俯视地面作战的时候，那种居高临下的感觉令人非常激动。

7月20日

●NBGI正式公布了NDS、Wii、PS2与PSP平台共4款《传说》系列新作。《传说》系列2007年度将以“挑战、超越”为主题，主力平台则是NDS。（请见本刊详细报道）



●EA近日发表，将于Wii平台的系列作品中导入崭新的“EA Sports家庭游乐”机制。提供简化的操控方式，让各种年龄的玩家能够一起同乐。（请见本刊详细报道）

●日前，任天堂宣布著名游戏品牌GAME BOY将被终止使用。GAME BOY系列是游戏史上销量最大的主机，也是目前为止最成功的掌机品牌。随着NDS的大风行，GAME BOY已经渐渐淡出了历史舞台，完成了自己的使命。

7月22日

●SCEH于日前举办的例行媒体说明会中，首度展示了即将于8月与北美同步推出的PS3飞行动作射击游戏《龙穴》的中文版。（请见本刊详细报道）



●日前，SCE欧洲分部总裁David Reeves表示，在下月召开的德国莱比锡展会上，SCE将会有激动人心的大消息公布。据称，这些消息一旦公布，PS3和PSP都将达到一个巅峰。相比莱比锡要公布的内容而言，E3上的消息就是小儿科了。

●微软Xbox360部门产品经理Aaron Greenberg近日表示，一年一度的微软游戏展今年将不会举行。Greenberg没有确认这是否与Peter Moore的离职有关，只是说微软会在别的场合公布Xbox360的最新消息。

7月23日

●SCE将于7月24日放出PS3的1.90版系统软件。加入桌布显示、音乐CD升频输出，以及影音、网络与游戏等部分的众多新功能与强化改良。（请见本刊详细报道）

●据日本市场统计结果，PS3主机的日本销量终于突破百万大关，截至7月15日的销量达到了1014920台，历时约8个月的时间。软件方面，销量最大的是《高达无双》，约28万套；其次是《山脊赛车7》，约14万套；第三位是《机动战士高达 交叉火力》约13万8000套。

7月24日

●EA宣布将于今年圣诞节推出首款Wii冷知识游戏《Smarty Pants》。该游戏打破以往传统，不受年龄层的限制，内容以搞怪的冷知识与动态手势融合在一起，为玩家开拓另类赛场。

●SCE社长平井一夫近日在接受采访时，谈到了PS3手柄震动回归以及前不久业界盛传的新手柄问题。（请见本刊详细报道）

●KONAMI于7月24日所举办的“合金装备20周年纪念派对”中，正式发表将于PS3上开发制作《合金装备Online》，并自即日起展开首批封测的玩家募集。（请见本刊详细报道）



7月25日

●由CAPCOM制作，改编自动作游戏《战国BASARA》系列的街机2D对战格斗游戏《战国BASARA X（Cross）》，近日放出了多张游戏画面。（请见本刊详细报道）

●日前，索尼执行副总裁Nobuyuki Oneda在投资者会议上宣称，索尼很有可能在本财政年度（明年3月前）成功将PS3成本降低到售价水平，停止亏损状态。

●据调查公司公布的数据，Xbox360、Wii和PS3加起来在北美玩家六月游戏时间中所占份额仅为13.5%。Xbox360的时间为8%，Wii为4%，PS3仅为1.5%。而PS2却达到42%。

7月26日

●NBGI宣布将推出NDS版《NAMCO博物馆DS》，完整收录多款NAMCO早期经典名作游戏，并具备丰富的附加要素。（请见本刊详细报道）

●曾开发过《完美黑暗》以及NGC移植版



《合金装备2》的美国硅骑士公司近日状告“虚幻”系列引擎的专利持有者Epic Games公司。称其没有履行合同向硅骑士提供必要的程序代码和技术支持，导致其360游戏《Too Human》的开发工作被迫延期。

●任天堂美国公司总裁Reggie近日表示，他已经试玩过《Manhunt 2》一部分内容，希望该游戏能够做出一些修改，达到“M”的游戏评级，以利于出版发行。本作之前被评为AO级，又被多个国家和游戏机厂商拒绝，本次任天堂则是第一个决定接受它的公司。

特报 日本专讯 PS3新手柄开发确定 六轴震动将并行不悖



本刊讯　SCE社长平井一夫近日在接受采访时，谈到了PS3手柄震动回归以及前不久业界盛传的新手柄问题。

平井一夫表示SONY已经意识到玩家对震动功能的渴望以及恢复此功能的必要性，还确认目前的六轴感应手柄并不是最终的PS3手柄。平井一夫说：“家用主机手柄是个不断再进化的游戏周边，经历过初代PlayStation的人都知道，最初上市的PS没有设置模拟摇杆，但后来模拟摇杆却成了历代PS系列主机的标准配备。显然，我们总是对硬件进行不断地改良，所以现在的六轴感应手柄并不是PS3手柄的最终形态。”

7月初，手柄震动专利持有公司Immersion宣布，将把新的触感震动技术授权给Hori等大型周边生产商，同时确认了将使用新的技术为SONY设计PS3的新周边，虽然没有公布具体名称，但就目前的情况分析，很有可能指的是六轴震动手柄。但现在一切还处于研讨协商状态，真正投产还需要一段时间。

特报 日本专讯 BASARAX画面公布 CAPCOM变换风格

本刊讯　由CAPCOM制作，改编自动作游戏《战国BASARA》系列的街机2D对战格斗游戏《战国BASARA X（Cross）》，近日放出了多张游戏画面。

《战国BASARA X》是由CAPCOM与Arc System Works（代表作：《罪恶工具》系列）合作开发的。本作将以细致的2D点阵绘图来呈现原作想象力十足的华丽战国武将英姿。游戏将收录包括《战国BASARA2英雄外传》新登场角色在内的共10名武将，数量虽然不多，但角色的设计都非常精美。

除了一般2D对战格斗游戏的基本系统外，游戏还具备独特的“援军系统”，在对战时可呼叫各自的援军角色助阵，包括进行攻击、反击与必杀技等。援军角色的等级会根据呼叫时的对战残余时间而变化，时间越少等级越高，因此在时间快结束时呼叫援军将有机会扭转局势。本作虽然是CAPCOM主力开发，但从风格上看还是非常接近于《罪恶工具》，而且援军系统也不是CAPCOM的一贯风格，看来CAPCOM的格斗游戏已经完全没有原来《街霸》的影子了。



街机版《战国BASARA X》预定今年冬季推出运营，其家用机移植版还没有公布。



←从画面的华丽效果还有打击感上可以很容易看到《罪恶工具》的痕迹。

特报 日本专讯 MGS Online即将封测 16人联机画面公开

本刊讯　KONAMI于7月24日所举办的“合金装备20周年纪念派对”中，正式发表将于PS3上开发制作《合金装备Online》，并自即日起展开首批封测的玩家募集。

《合金装备Online》是以先前在《合金装备3》中首度加入的联机对战模式为基础，并融合《合金装备4》的世界观与操作感而成的作品，预定于8月20日～9月3日展开首批封测，并自即日起至8月6日募集封测玩家，预定选出



←多人协作是这个版本的最大亮点，在故事上则较为弱化。



→在《合金4》推出之前，本作就算是对MGS迷的一份见面礼了。

3000名玩家参与封测。本作采用《合金装备4》的故事背景、角色与操作系统，最多可支持16人进行联机对战，并具备多样化的对战模式，可切换第一人称、第三人称、身后等视点。

游戏将加入独特的“SOP联机”系统，同阵营玩家将会通过纳米微机器相互联机，共享彼此的战场信息，包括所在位置、所探知的区域等。不只是己方的战场信息共享，游戏中还可以通过CQC近距离搏击擒拿敌人的方式，来破解与窃取敌方的信息，在一定时间内让敌方团队无所遁形，掌握绝对优势。

软件 日本专讯 怀旧之风长久不衰 NAMCO再造博物馆

本刊讯　NBGI宣布将推出NDS版《NAMCO博物馆DS》，完整收录多款NAMCO早期经典名作游戏，并具备丰富的附加要素。

《NAMCO博物馆DS》是以集合NAMCO早期经典名作的《NAMCO博物馆》系列首款NDS作品，将收录7款老玩家耳熟能详的经典名作移植版，包括：《小蜜蜂（Galaxian）》、《吃豆（Pac-Man）》、《大蜜蜂（Galaga）》、《铁板阵（Xevius）》、《猫鼠大战（Mappy）》《迷宫塔（The Tower of Druaga）》、《钻地2（Dig Dug II）》

上述游戏除了完整移植外，并加入许多附加便利要素在内，像是《迷宫塔》与《铁板阵》将通过另一屏幕提供攻略信息，让玩家能顺利找到宝箱或隐藏加分。《大蜜蜂》则是提供敌人的行动模式信息等。每款游戏都会提供游玩方式与攻略诀窍等解说信息。

游戏中还提供了收录有丰富游戏资料的“资料馆”、“美术馆”与欣赏游戏配乐的“音乐盒”等模式，以及游戏的显示方式（纵向横向）与规则等丰富的细部设定功能。本作预定10月11日推出，定价3990日元。



↑这个游戏无愧于博物馆的名字，从游戏设定到音乐都有收录。



→这些经典的作品虽然称不上大作，但都留有我们美好的回忆。

业界的声音

——E3之后的业界回响

今年E3的召开完全没有往年那么兴师动众，它的闭幕似乎也是静悄悄的。相比以往每届展会所掀起的波澜，本次的诸多消息也不过像湖面的涟漪。于是，E3过后的游戏业界马上恢复了平静，三大厂商间的战斗仍在继续，各个业内人士要么忙于推广游戏，要么便是坐观指点业界。我们又看到了一派“生机勃勃”的景象。

索尼的日子更加不好过



“销量的问题拿去问索尼更好，是谁家的主机卖出去6台而PS3才卖出1台？索尼原本想在本土维持一贯的绝对优势，但现在一塌糊涂。我确实有针对日本市场的商业计划，但现在我失望的程度远不及索尼，他们简直溃不成军。索尼曾宣布说PS3有10年的产品寿命，我不能肯定他们所指的10年到底是什么意思。我觉得我们的规划要比这种虚无的假设更为实际，比如较低的硬件成本带来领先的价格优势，就要比索尼更接近大众的期望。另外，我们的Xbox Live也将持续繁荣下去，我们的游戏作品无论在深度还是广度上都会比以前更好，所以我们能设想Xbox业务会继续增长，但没人能预测它到底可以维持几年，10年当然很轻松。”

——彼得・摩尔在离开微软之前，对360的销量和市场规划进行了阐述。今年上半年Xbox360在日本的销量仅为122500台，而索尼也没有比微软好太多。于是当记者问及360销量的时候，微软终于可以趁机羞辱索尼一番。



←想不到摩尔在说完这番话后便离开了微软。

让游戏去适应每一个玩家



“一直以来，我自己都在努力培养更好的健康观念，近几年来每天都检查一下体重。我在这样的进步中获得了新的乐趣，是不同于玩传统电视游戏的乐趣。尽管《超级马里奥银河》和《Wii Fit》是两款理念不同的作品，但它们有一个共同的特性，那就是我们在开发中都努力让游戏去适应每一个玩家。”

——宫本茂不愧是游戏大师，“让游戏去适应每一个玩家”绝对不是简单的口号而已，从现在Wii的玩家群来看，其群体已经涵盖了原来的核心玩家、轻度玩家，甚至是原来不玩游戏的中老年人。不管人们对于此类游戏评价如何，就销量来说，他确实成功了。

用高素质画面来对抗Wii



“Xbox360和PS3的高素质画面是帮助他们吸引Wii用户的有力武器。事实上，很多玩家是被游戏的优秀画面所吸引才开始喜欢游戏的。当一款像《光环》或者其它之前没见过的游戏出现时，玩家就会丢开手头的一切，当然也包括



Wii。我认为我们还没有看到真正的PS3游戏，不过开发商做得比以前好多了。对于PS3来说，兑现它对玩家的承诺只是个时间问题。任天堂的Wii是向互动界面发展的第一步，这个方向是正确的。任天堂抛弃了按键，而事实证明任天堂的模式很成功，并没有给控制带来不便，和有17个按键的PS3手柄一样有效。不过我认为我们将找到更多的方法来实现互动界面，Wii也不是解决这一问题的最有效途径。”

——《蚯蚓战士》系列制作人Dave Perry最近在接受采访时谈到了对如今业界的一些看法。他认为玩家很容易被游戏的精美画面所吸引，如果开发商在Xbox360和PS3上多开发一些有新意的游戏，那么玩家对Wii的喜爱程度将会减弱。不过他所提出的论调显然有些片面，精良的画面并不是一个游戏最关键的要素，否则Wii根本不可能有生存的空间。而且他也没有提出所谓实现互动的“最有效途经”，一切都只不过是主观的想象罢了。

重心在Wii上才是明智之举



“2007财年是公司历史上最艰难的一年，我们主力为2到3个平台开发游戏、有五年的发展周期。但现在最大的挑战之一，是没有多少人预测到了任天堂在体感手柄和Wii上取得的巨大成功，任天堂超出了我们之前的预期。但是从三月份起，公司的Wii游戏软件开发数量将仅次于任天堂自家产品。如正在制作的《Rock Band》、斯皮尔伯格监制的《Blocks》以及对应Wii、DS的《EA Playground》，这些游戏将成为新的突破口。”。

——EA总裁John Riccitello近日在投资者会议上表示，公司在主机更替时没有把重心放在Wii上是一个错误的选择。目前，EA的高层已经在多个场合表示了类似的观点，作为全球最大的游戏软件商，EA并没有从任天堂的复苏获得多少利润，于是现在赶紧调转船头，希望不要错过这个赚钱的机会。



↑Wii的销量对软件商很有吸引力。

其他一些来自于业界的声音——

让你感动到想哭的游戏

“除了《杀戮地带2》，索尼还有一些第一方的大作在开发当中。这些游戏还没有发布，但我可以告诉你我们是怎么甄选开发的。我们现在每个季度都会有一场内部的游戏展示活动，全球的开发人员会在一起评判游戏工作室的产品。现在，我们不会为每一个游戏都开一场展示会。但每一季我们都会对5到6个新游戏进行打分。我可以毫无保留地说，有6到7款游戏会在未来的18个月里发售，它们绝对引人入胜，甚至会很令人感动。我们给菲尔・哈里森（索尼电脑娱乐全球工作室总裁）的一个要求就是要让人们感动得想哭。”

——SCEE的负责人David Reeves近日向媒体透露了索尼自己的游戏开发状况。现在很多第三方游戏都宣布跨平台，使得索尼的实力在不断削弱，现在加强自身的游戏研发实力便显得非常重要。为了能够力挽狂澜，这次索尼可是在软件上下足了功夫，我们就期待他们在未来的表现吧。

任天堂的体感操作始于GC

“当公司在开发GC游戏的时候，我们拿到了一个包含体感操作的控制器早期模型。我们为此进行了很多的设计，尤其是在飞行控制方面。我们很早就预料到了这些，也一直有所准备……对于现在开发Wii游戏的人，我的建议是不要强迫不适合体感控制的东西采用这种方式。而如果你认为有的东西非常适合，就应该去努力做好，如果没有深入的研究或者找很多不同类型的人来进行测试，那体感操作很可能并不会适用于每一个人。”

——正在开发PS3《龙穴》的Factor 5总裁Julian Eggebrecht近日表示，任天堂很早之前就在研究体感操作技术。任天堂的创新理念并不是从Wii才开始体现的，但现在才应该算是时机成熟。至于Julian Eggebrecht在后面给广大游戏开发者的忠告，的确是保证Wii游戏质量的关键点。

Wii的硬件升级不会是今年

“一直以来，主机硬件在五到六年时间里都会处在一个相对固定不变的状态中，开发一台新主机也大约要花上五年的时间。对于类似Game Boy和DS的掌机，当我们感觉需要升级时，我们就会采取改良屏幕或者像DSL这样缩小体积的措施。所以升级Wii不成问题，但是不会在Wii发售以来的第二个圣诞节前，现在讨论关于升级硬件的问题还不成熟。我不确定是否会发售Wii硬盘，这一点上我们还没准备好透露更多的消息。”

——近日，美国任天堂营销与企业公关部高级副总裁George Harrison表示不排除将来升级Wii的可能性。现在玩家最希望的更新也就是硬盘，而且任天堂方面也有这个打算。不过现在虚拟主机这部分还没有急迫的需求，所以任天堂也会考虑权衡成本，然后选择最佳时机。

Rockstar将为PS3开发原创新作

“Rockstar将为PS3开发一款原创新作，此举也是Rockstar和索尼多年合作的进一步延续，是继《GTA》系列在PS系主机上获得广泛成功后的新尝试和拓展。Rockstar公司以及旗下的《GTA》系列为PS系列品牌所带来的巨大影响力是有目共睹的，所以尽管《GTA4》不是PS3独占，但Rockstar在PS3上开创新游戏品牌对索尼同样具有重要的意义。我们十分渴望新作能充分发挥PS3的CELL处理器以及次世代存储载体BD光碟的优势，为玩家奉献一款真正属于PS3、属于次世代的优秀游戏作品。”

——SCEA负责第三方事务的高级主管Michael Shorrock日前通过索尼官方博客正式宣布了Rockstar将为PS3开发独占游戏的消息。失去《GTA4》的独占权对PS3来说无疑是一大损失，这次的原创独占新作也不敢保证能够有《GTA》系列的成就。很明显，开发新作的计划就是为了保证两家的关系不至于变得紧张。

7月27日

●任天堂于7月27日更新了虚拟平台的新增游戏名单，将放出共17款游戏。包括FC《超级马里奥USA》、《排球》，SFC《街头霸王2 TURBO》、N64《水上摩托车64》、MD《大魔界村》、《索尼克3》、PCE《宇宙巡航机》等知名作品。

●由Spike制作、NBGI发行的PS2和Wii版3D对战游戏《七龙珠Z Sparking! METEOR》，现公布了游戏内容与系统等相关信息。（请见本刊详细报道）

●任天堂近日公布了最新财报，结果显示其上季度利润同比增长了4倍之多，同时任天堂还将年度利润预期值提高了四成。

7月29日

●微软宣布，美国Xbox360专用HD DVD光驱价格将于8月降价，并推出附送5部HD DVD影片的回馈措施。（请见本刊详细报道）

●PS3《GT赛车5序章版》的官方网站近日放出了车内视点的画面。本作以1080p为基准制作，车辆与场景的建模与光影特效处理大幅提升，细致刻画出车辆内外装等细部构造。首次支持的车内视点，更是提供了逼真的驾驶感受。



●据日本媒体的报道，SQUARE ENIX将于NDS平台推出知名角色扮演游戏《勇者斗恶龙》4到6代的复刻版，其中4代的复刻版将率先于今年冬季推出。（请见本刊详细报道）

7月30日

●PS3动作游戏《天剑》近日放出了下载试玩版。该版本是以先前曾出现在宣传影片中的某个片段场景所构成，玩家可见识到广大细致的场景、戏剧化的动作演出，以及高动作性的刀剑战斗。本作的正式版预定9月4日在北美地区推出。

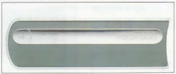


●日本POKEMON公司于7月30日宣布，《口袋妖怪钻石/珍珠》全球累计销量现已突破1000万套。其中日版销量520万套以上，北美在推出后5天内也达成100万套的销售佳绩，再包含近期的欧洲地区在内，全球累计已突破1000万套。而且由于欧洲版才刚推出，因此仍有相当大销售潜力。

特报 美国专讯 HD DVD抢占市场 360产品降价促销

本刊讯　微软宣布，美国Xbox360专用HD DVD光驱价格将于8月降价，并推出附送5部HD DVD影片的回馈措施。

Xbox360 HD DVD播放器是专门针对Xbox360所设计的外接式扩充光驱，通过USB连接口与Xbox360连结后，即可提供HD DVD光盘的播放功能。本次微软宣布，



美国地区的Xbox360 HD DVD播放机的价格，将自8月1日起由现行的199美元调降为179美元，降幅约10%，并将搭配东芝的“Perfect Offer”HD DVD推广计划，附送5部HD DVD影片。

凡于8月1日到9月30日期间在美国地区购买Xbox360 HD DVD播放机，就可以从15部热门HD DVD影片中任选5部作为免费赠品，总值超过140美元。这一回馈活动原本仅针对东芝自家的HD DVD产品，现在则是延伸到了Xbox360 HD DVD播放机上。

目前HD DVD和BD还没有分出胜负，但因为PS3的销量不佳，所以东芝等公司也打算趁此机会大力推广HD DVD，进一步抢占市场。该降价回馈活动目前仅针对美国地区，其它地区尚无具体计划。



软件 日本专讯 勇者开始征战掌机 DQ系列复刻汇集NDS

本刊讯　据日本媒体报道，SQUARE ENIX将于NDS平台推出知名角色扮演游戏《勇者斗恶龙》4到6代的复刻版，其中4代的复刻版将率先于今年冬季推出。而这3款NDS复刻版都是由曾多次担任系列制作的Arte Piazza负责开发。



《勇者斗恶龙》是日本最畅销的角色扮演游戏，本次预定推出NDS复刻版的4到6代，是继“罗德三部曲”后所推出的“天空系列”，1990年起于FC、SFC平台陆续推出，包括：1990年FC的《勇者斗恶龙4 被引导的人们》、1992年SFC的《勇者斗恶龙5 天空的新娘》，以及1995年SFC的《勇者斗恶龙6 幻之大地》。

将于今年冬季率先登场的NDS复刻版《勇者斗恶龙4 被引导的人们》，是继2001年的PS复刻版之后的再度重制，采用45度角俯视3D绘图方式呈现；另外两款《勇者斗恶龙5 天空的新娘》与《勇者斗恶龙6 幻之大地》的NDS复刻版推出时间目前还未确定。



↑本作的PS2复刻非常成功，不知道NDS版会不会有什么提高，或者会加入新要素。

软件 日本专讯 龙珠角色超大集结 重现原作终极战斗

本刊讯　由Spike制作、NBGI发行的PS2和Wii版3D对战游戏《七龙珠Z Sparking! METEOR》，现公布了游戏内容与系统等相关信息。



本作继承了前作的基本构成，并收录更多游戏角色，包括那美克星超战士尼尔、GT版悟空等，共计160名登场角色。游戏将具备“D变身”系统，特定登场角色会依照原作，有不同的变化形态，例如赛亚人看到月亮就会变身成大猩猩。另外，巴菲蒂也会按照原作，召唤出邪恶的战士来替自己作战。



←加入了新的系统之后，不知道原本简便的操作方式会不会受到影响。

在战斗系统部分，本作将加入4种更能重现原作战斗的新系统，包括速度奇快的“Z爆发冲刺”，融合连续技与必杀技的“炸裂连续技”，以超高速闪避对方连续攻击的“音速闪避”，以及能瞬间闪避反击的“Z反击”等。

本作预定10月4日推出，定价7140日元，并将提供特制的“神龙钥匙环”作为预约特典赠品。

特报 日本专讯 任天堂业绩如日中天 年利润预期大幅提升

本刊讯　任天堂近日公布了最新财报，结果显示其上季度利润同比增长了4倍之多，同时任天堂还将年度利润预期值提高了四成。

截至6月30日，任天堂的季度利润为803亿日元(折合人民币约50亿元)，是去年同期156亿日元的5.15倍；同期收入3404亿日元，也创下了新纪录。在此基础上，任天堂将本财年(截至2008年3月31日)的利润预计值从1750亿日元提高到了创纪录的2450亿日元，提升幅度达40%；同时年收入有望达到14000亿日元，而4月底的预计值是11400亿日元。



能够创造这样的成绩，Wii的旺销势头自然功不可没。任天堂也将Wii的出货量目标提高了18%，预计本财年出货1650万台。另外，Wii游戏销量预计从5500万份提高到7200万份，DS游戏销量预计从1.3亿份提高到1.4亿份。

在6月份的北美游戏畅销排行榜上，任天堂平台游戏占据了前十位中的六席，其中《马里奥聚会8》高居榜首。而在大阪证券交易所，任天堂的股价已经达到了56800日元，同样是一个新纪录，相比年初上涨了83%。

从梦想成为木偶演员到游戏制作人 宫本茂为您讲述大师的游戏理念

——任天堂王牌制作人宫本茂访谈



任天堂当家制作人宫本茂近日接受了著名《时代》杂志网站的采访，回答了一些来自网友的提问。这次的问题基本围绕这位大师的游戏开发理念还有一些对游戏的看法而展开的。从中，我们也可以看到关于这位在游戏界如同神一样的人物关于游戏细节的理解。或许，这些想法也可以成为评判一个制作人是否优秀的标准。

——Wii的游戏方式就是强调玩家与电脑之间交流的交互式系统，该模式的成功是否会改变传统游戏文化？

宫本■这个答案恐怕要等到以后才能明白。十年以后，当玩家们回过头来审视今天的Wii和DS时，应该会把这两款主机看作是电视游戏主机的重新定义，如果那时候依然有电视游戏这个称呼的话。

——因为Wii的体感操作，很多人都把它当作锻炼的有效途径。您是否愿意看到这一现象？

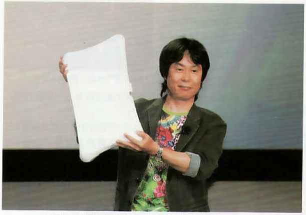
宫本■在开发《Wii Fit》的过程中，我们就收到了一些想看到更多健身类作品的玩家来信，我们很高兴能听到玩家的心声，同时也促使我们尽力去完成它。只要是玩家们需要的，我们都会努力去实现。

——对于有些人批评任天堂只关心轻度玩家而忽略了核心玩家，您有什么看法？

宫本■在E3期间我就比较关注把玩家划分为核心玩家和轻度玩家这个说法。但事实上，有相当一部分的核心玩家也在玩大量的所谓轻度游戏。任天堂的工作重心一直放在致力于打破这两个群体之间的隔阂，把每个人都当做普通玩家来看待。

——在您制作的游戏中，也有如《赛尔达传说 黎明公主》这类的作品，你是想向人们传达一些信息呢，还是仅仅是为了娱乐？

宫本■当我在制作游戏的时候，我都努力把重心放在玩家们的感受上，但是在《赛尔达传说》系列中融进了更多关于善与恶的东西在里面，所以也可以说是一种精神世界的洗礼。



——马里奥的形象很深入人心，但也有人指责任天堂滥用这一形象。那么您是喜欢创造一个新人物还是沿用那些老角色呢？

宫本■相对于创造更多的游戏人物，我更喜欢努力带来更多的新游戏体验。如果一个新的人物或游戏世界能更好地承载新的游戏体验，那么我们就会围绕它创制新的人物和世界。否则，单纯设计一个形象全新的角色是没有意义的，也不会给人留下深刻的印象。

——您认为是什么游戏令您开始对这一领域产生兴趣的？

宫本■是《太空侵略者》，在见到这款游戏之前，我从来没有认为自己会对电视游戏感兴趣，更别说以后会去制作电视游戏了。

——您是否认为暴力游戏和成人的内容会对儿童带来不良的影响？

宫本■电视游戏的目的是通过创造新奇的感受来起到娱乐的目的。不可否认的是，暴力也是达到这个目标的一个有效方式，尽管我更喜欢创造欢笑的方式。当孩子们的父母接触游戏越来越多，他们就越能够理解这个交互的世界，以及如何处理这种含有大量暴力内容的游戏。

——您如何看待电视游戏将来的发展？

宫本■在过去，电视游戏和流行文化的结合度比现在要深。如今我们正努力通过Wii和NDS把电视游戏拉回到原来的位置上。这指的不仅仅是在流行文化，其中还包括游戏在整个社会所处的位置。

——你对于那些有所追求的电视游戏制作人有什么建议吗？

宫本■我觉得制作游戏时最重要的东西就是创新。我年轻的时候曾经画漫画、做木偶给别人看，并获得了别人的回应。不管这些回应是积极鼓励还是一些刺耳的嘲讽，重复这个过程对于制作游戏是很有帮助的。也就是坚持创新的路，并不断听取别人的意见。

——电视游戏是不是一个应当随着年龄的增长而逐渐抛弃的东西？您现在依然从事这一行业，是否也需要保持一颗童心？

宫本■我认为在每个成年人的内心深处都有一颗童心，我们只是逐渐说服自己慢慢个成年人一样去处理问题罢了。任天堂只是想把游戏变得简单而不是使人们离开游戏，所以并不见得就是低龄化。

——您在之前接受采访时曾表示希望Wii的价格是100美元而不是250美元，那么我们什么时候能够看到这个降价？

宫本■很不幸，我还没有权力进行价格的调整。但有一个事实是，Wii采用的技术相比于过去已经不再那么昂贵了。

——在大部分游戏中，女性角色一直处于被解救被保护的地位，但是在《银河战士》系列中，主要角色变成了女性，任天堂是否在有意尝试制作更多这样的游戏来吸引女性玩家？

宫本■我不是本作的开发人员，但是很长一段时间以来，我对于这种女性担任主要角色的游戏很感兴趣。我认为这样的游戏应该会有很高的吸引力，但是任天堂的游戏开发不会专门为了吸引女性玩家而进行，我们面对的是更为广大的普通玩家群体。

——您最喜欢的游戏角色是什么？这其中有没有您的影子？哪怕只是一点儿？

宫本■这个问题真的很难回答，因为我没有最喜欢的。虽然在相当长的一段时间内我都在制作马里奥，但这只是我最喜欢的角色之一。我觉得我把部分自己个性化的地方融入到了马里奥当中。

——现在有很多游戏都改编成了电影，《赛尔达传说》系列其实也有实力成为最成功的游戏改编电影，我们将来能在大屏幕上看到吗？

宫本■这个问题以前也有人问起过。我们也考虑过将它拍成电影的可能性，也和好莱坞方面商谈过。现在这个项目被暂时搁置，问题关键就是我们能不能找到符合要求的合作者。

——您平时的工作很忙吗？有空的时候会自己玩游戏吗？有没有特别喜欢的游戏？

宫本■我大部分时间都在开发游戏，因此没有太多的时间和精力去玩游戏。在开发《Wii Fit》和《超级马里奥 银河》时我获取了很多乐趣，这两个可以说是我现在最喜欢的游戏。

——索尼和微软一直是任天堂的主要竞争对手，任天堂在开发游戏的时候是怎样对待这种竞争关系的呢？

宫本■我经常会遇到这样的问题，但事实上我们不把他们看作竞争对手。我们面临的最大挑战是如何使游戏更贴近玩家的需要，让玩家能够享受到游戏的真正乐趣。那就是我们为什么选择了不同于其他两家发展道路的原因。这与竞争无关，只是为了如何使玩家通过游戏获得更多的有趣体验。

——您小的时候有没有想过长大后要做什么？

宫本■当我进入任天堂的时候，他们还没有开始从事游戏的制作，当时我想要做的是产品策划。但不久《太空侵略者》就问世了，我当时认识到这可能才是我想做的。事实上，我小时候想当一位木偶演员。

——在未来的几年中，高清画面将成为游戏发展的主流。在这种新环境下，任天堂打算如何面对未来的竞争呢？

宫本■是的，人们现在非常喜欢拥有高素质画面的游戏，我也考虑过这方面的事，并且在将来也可能会有所尝试。但我感觉，在这一代主机中，更重要的是如何使硬件变得简单便捷，既方便玩家在家中摆放，同时又容易操作。大概这样的需求和高清有一定的冲突，但随着高清晰画面游戏比重的提高，我们肯定会顺应潮流的。

8月1日

●NBGI宣布，NDS音乐节奏游戏《太鼓达人DS》因发现死机问题，将提供回收更换服务。本次所发现的问题为最多可登录3个的玩家角色全部都装备“帽子”与“衣服”时，在玩家选择角色之后，画面会变黑，即使重开机也无法复原。回收更换服务目前仅针对日本。

●NBGI宣布，PS3联机对战格斗游戏《铁拳5 黑暗复苏Online》于8月1日正式推出，供玩家付费下载。（请见本刊详细报道）

●NBGI宣布将于10月推出PSP《高达激斗》系列新作《高达激斗年代记》，集系列作之大成，并追加众多原创新要素。玩家将扮演原作中登场的众多驾驶员，驾驶各式MS机体，体验丰富的剧情与任务关卡。本作预定10月4日推出，定价5040日元。



8月2日

●ARC SYSTEM WORKS宣布，将推出经典对战躲避球游戏《热血高校躲避球》的NDS新作《超热血高校躲避球》。本作承袭1988年任天堂FC版的基本内容，并大幅强化改良，目前发售日未定。

●KOEI近日公布，PS2战略动作游戏《战国无双2 猛将传》将加入新游戏模式“佣兵演武”、新蓄力攻击与新游戏关卡等追加要素。（请见本刊详细报道）

●KOEI宣布，PS3动作游戏《真三国无双5》将同步推出Xbox360版，官方网站也放出了首部宣传影片，供玩家欣赏。（请见本刊详细报道）

8月3日

●SQUARE ENIX宣布，NDS仿真角色扮演游戏《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》将于10月25日推出。本作承袭了前作的战略仿真与角色扮演要素，并加入更丰富的冒险舞台、新职业与新系统，定价5040日元。



←本作也是FF迷们翘首以待的NDS大作。

●RockStar于日前宣布，原定于2007年10月17日发售《GTA4》将会延期发售。本作延期的原因就是部分游戏内容在制作时间上超出了原定计划，RockStar表示《GTA4》将会在2008年2月至4月之间推出。

●TECMO宣布，PS3动作游戏《忍者外传Σ》预定自8月30日起开始提供付费下载的追加内容。（请见本刊详细报道）

软件 日本专讯 战国猛将追加新模式 佣兵演武打造新武将

本刊讯　KOEI近日公布，PS2战略动作游戏《战国无双2 猛将传》将加入新游戏模式“佣兵演武”、新蓄力攻击与新游戏关卡等追加要素。

在新加入的原创游戏模式“佣兵演武”中，玩家将以佣兵的身份投入战国乱世，以辅佐特定诸侯统一日本，或者是以成为名震天下的日本第一猛将为目标而奋战。



佣兵模式中新增了专属道具“玉”，玩家可以使用玉来雇佣其它佣兵武将，或者是进行武将的强化，可通过完成作战任务或是战斗中事件的方式来取得，不过数量有限。佣兵将具备不同的能力与职业，特定的佣兵能力可以用来防御敌方所施展的计策。不同职业则会具备各自的特殊能力，如无双防御、开锁等。

游戏中除了追加6名新武将角色之外，其余本作传原有登场武将也都会追加新的蓄力攻击，让玩家能以新的玩法挑战新的模式。



此外也会追加与新武将相关的游戏关卡，如今川义元殒命、织田信长崛起的“雨之桶狭间”等。本作预定8月23日推出。

特报 日本专讯 真三国无双5跨平台 XB360版将同步上市

本刊讯　KOEI宣布，PS3动作游戏《真三国无双5》将同步推出Xbox360版，官方网站也放出了首部宣传影片，供玩家欣赏。

《真三国无双5》是首款针对次世代平台制作的《无双》系列新作，登场角色的动作与造型全面翻新，战场的战略性与临场感大幅提升，并加入全新的“连舞系统”。本次KOEI宣布，《真三国无双5》继日前所发表的PS3版之外，并将同步推出Xbox360版。虽然先前《无双》系列一向都采取跨平台方式发行，不过各平台版本并非同步推出，这次则是系列作品中首次跨平台同步推出。

该官方网站也在8月3日放出了首部宣传影片，影片中收录了由赵云与吕布担纲演出的精采片头动画，以及实际游戏画面。影片中可见识到赵云施展许多先前系列作所没有的动作与招式，改换新武器的孙尚香与陆逊的招式演出，以及施展特殊攻击的诸葛亮等等。



←赵云的招式比前作更加花哨凌厉。



←这两人在片头的表现令人叹为观止。

软件 日本专讯 铁拳5DR网络开战 实时排名激烈空前

本刊讯　NBGI宣布，PS3联机对战格斗游戏《铁拳5 黑暗复苏Online》于8月1日正式推出，供玩家付费下载。

《铁拳5 黑暗复苏Online》是PS3下载专用游戏，支持1080p高分辨率画面输出，并加入网络联机对战功能与新游戏模式。本作只要连上对战服务器，自行开设或加入别人所开设的房间中，即可寻找对手进行对战。每个房间最多容纳8人，房间中可进行语音交谈或观赏其它玩家对战。游戏会依照对战结果给予不同的评价点数，并依照累积点数来制作线上排行榜，让玩家挑战排行名次，名列前矛的玩家成绩会实时呈现在全球玩家眼前。



除了网络联机对战功能外，游戏同时也充实了单人模式的内容，加入许多玩家迫切需求的练习模式，以及以有限的体力连续挑战计算机对手的生存模式等。《铁拳5 黑暗复苏Online》完整包下载费用2800日元，所需容量550MB；供旧版玩家升级用的扩充包下载费用1000日元，所需容量220MB。



←加入了网络对战后，本作的魅力大大增加了。

特报 日本专讯 忍者外传Σ追加内容 三场生存战挑战极限

本刊讯　TECMO宣布，PS3动作游戏《忍者外传Σ》预定自8月30日起开始提供付费下载新游戏模式“生存战”的追加内容。

“生存战”模式是由不同主题的战斗任务所构成，玩家将依照各任务的规则来与敌人进行战斗，以打倒最多敌人、获得最高积分为目标。获得的成绩会通过网络上传到排行榜，与全世界玩家一较高低。



↑新内容不过是一种特殊模式。

本次TECMO宣布将分3次放出生存战模式的追加下载内容，概要如下：第1批下载的主题是“Weapon Master”，玩家将挑战限定使用武器的5场生存战关卡，必须充分发挥武器的特性，尽可能歼灭不断来袭的敌人。第2批下载的主题是“Speed Master”，玩家将挑战5场有时间限制的生存关卡，除了以精准快速的攻击方式打倒敌人外，如何在关卡中迅速行动也是关键之一。第3批下载的主题是操作Rachel来挑战5场生存战关卡，过关后将可获得“魔神猎人”的称号。



着力打造狂飙与破坏的乐园，火爆飚车最新作驶上双平台!!

——《火爆飚车 乐园》制作人访谈



由EA旗下的Criterion工作室所研发的PS3、Xbox360竞速赛车游戏《火爆飚车 乐园（Burnout Paradise）》，在E3上的展出引起了人们的极大关注。近日，本作的制作人Alex Ward在接受媒体采访时透露了这款游戏的详细内容，以下就让我们一起来了解一下本作的制作理念与特色。

——相较于先前系列作品来说，本代最大的革新与特色是什么?

Alex■本作是非常创新的一代，我们希望呈现一个开放的世界，把以往游戏中的一些限制条件拿掉，我非常鼓励玩家不要用之前的经验来玩这次的新作。

——您是否可以解释一下《火爆飚车 乐园》中的开放世界?

Alex■《火爆飚车》的制作团队希望可以寻求让游戏更真实的方法，在这次《火爆飚车 乐园》中，"开放世界"的机制使这个梦想成为可能，成就了没有选单、可以在游戏中任何转角处开始比赛或是展开狂飙追撞的游戏世界。简单来说，在游戏中玩家选择的车辆、达成任务的方式、选择的赛道与其它游戏中的选择，都是完完全全属于玩家个人的风格。游戏的场景是一个完全开放的世界，游戏开始的时候，没有游戏设定好的出发点或是开始点，全部把创意留给玩家自行发挥。

——这种开放的世界会像是《极品飞车》系列的设计吗?

Alex■不是的，虽然两款游戏都是由EA研发制作，但是之间有许多基本设计是完全不同的。在这次的《火爆飚车 乐园》中，制作团队取消了游戏世界的"疆界"，也没有制式的游戏选单，游玩中也完全不需要花时间存取，一切都是连贯无接缝的。你可以在游戏中的任何地点、任何时候，开始任何挑战冒险，这是以往赛车游戏从来没有过的尝试。



——在《火爆飚车 乐园》的开放世界中，我想玩家最好奇的是要如何从一开始的旧车换成功能很炫、外形亮眼的车辆呢?

Alex■在《火爆飚车 乐园》中，一开始玩家会拥有一辆车，你可以与路上的车辆进行竞赛，如果你打败了对方，就可以获得对手的车辆。之后只要开到修车厂或加油站等区域，就可以更换新车，这跟以往《火爆飚车》有很大的不同。

——请问次世代平台对游戏的制作带来了什么样的帮助与挑战?

Alex■事实上次世代平台对游戏研发上的确有许多帮助。基本上而言，PS3提供了3种不同的车体撞击效果。以往在PS2上，我们必须进行一些困难的抉择。如果我们想运用更多的资源在图形上，那么就必须缩减诸如音效等其它区块所使用的资源。为了保持游戏中的速度感，我们必须缩减物理系统产生的物体数量。现在，通过PS3的强大运算能力，我们不再需要考虑哪些东西可以使用物理系统产生而哪些不能。全都可以通过物理系统产生。我们完全不需要浪费资源在游戏存取上，可以把资源挪去其它用途。

音效部分也获得了很大的帮助，前一代PS2作品的音效受到了很大限制，但是PS3将此限制解除了。在PS2上，我们总共拥有32个可用声道来诠释音效，不过在PS3上，光是车辆引擎的音效就用掉了32个声道！我们现在可以精确地选择要分配多少内存给我们的音效人员，给予音效非常充分的资源。

游戏中实际上只采用了极少的真实音效，这可能会令大多数人感到意外。我们实验出混合后能赋予玩家强烈音响感受的替代音效，可让你真的以为撞车了。我们并未用到任何传统车辆的追撞声音，也没有扯裂金属或打破玻璃。取而代之的是混合了扯裂树木、电流火花，以及猩猩吼叫声而成的音效。精细复杂的追撞人工智能，会依据你冲撞的物体、冲撞的速度，以及车体毁坏的程度来选择音效，每次追撞都会产生全然不同的音效。

——在《火爆飚车 乐园》中有尝试去挑战硬件极限吗?

Alex■当然有，这是我们每次项目的使命。我们已经研究PS2好多年了，每次发表新的《火爆飚车》系列，我们都会对硬件性能尝试新的挑战，让硬件性能可以呈现出优秀的效果给玩家。这次在PS3平台上开发，我们也是秉持着同样的心态，学习新硬件，尽量发挥硬件性能，表现出最精致的画面、音效与物理反应回馈给玩家。

——《火爆飚车 乐园》Xbox360版本与PS3版本在内容与制作上有什么差别?

Alex■玩家将可以在Xbox360版本与PS3版本发现新的摄影机功能，摄影机让玩家变得具有个人色彩。也就是当你在线上赢过某人的时候，或是发生追撞时，摄影机会拍下你的照片，通过这种功能，你会记住你的敌人是谁。当然，Xbox360和PS3版本也有专属的平台设计，例如网络下载、六轴控制、PS Eye摄影机功能、硬件机能发挥等。

——次世代平台对《火爆飚车 乐园》中的撞击效果带来什么新的突破?

Alex■我想这点绝对会让玩家大吃一惊，这次《火爆飚车 乐园》更加挑战玩家的刺激神经。而且从设计这个系列的第一天开始，我们就希望创造出真实的车体破坏。PS3上的7个SPU让我们首次有能力做到这一点。在先前的作品中，我们最多只能呈现出12～20个车体零件。也就是说，在追撞过程中，能够有12至20个截然不同的零件从车身上飞离出来。至于PS3，我们已经可以呈现出约80种独立零件，Cell处理器将我们在先前产品中所受到的限制解除了。

——您对这次《火爆飚车 乐园》的开发项目最自豪的地方是哪里?

Alex■这次制作团队最自豪就是建构出天堂市（Paradise City）这个地方了，这次的天堂市是一个非常美丽的城市，同时也是系列最棒的城市了。我们花了整整1年的时间建构玩家驾驶的感觉，我们在研发游戏的过程需要进行许多决策，但是无论如何，玩家在玩游戏过程中对车辆、驾驶的感觉，是我们最重视，并且花最多时间研发的部分，包括如何以超高速驾驶去感觉整个城市、如何看到对方车辆被追撞、爆炸的效果、车辆毁损时音效表现、碎片飞散的形式等等。

——天堂市的设计有参考任何一个真实的城市吗?

Alex■天堂市是参考许多美国城市特色所建构出来的，我们使用Google Earth等工具，许多路段是从美国真实的路段参考设计出来的，包括许多来自洛杉矶、芝加哥、纽约等大大小小的城市，还有收录蒙大拿州的山区路段。我们拍摄收集了很多城市的照片，用以建构出梦想中的天堂市，让天堂市拥有各种不同风格与特色的道路。

——可以形容一下天堂市的规模吗?

Alex■之前《火爆飚车》并没有建构出真实的城市出来，这次《火爆飚车 乐园》则是真实地建构出一个城市，整个城市整合了数十种真实路段，规模非常大。从城市的这头开到另一头，就算以超高速度狂飙，都需要花费15分钟的时间才能抵达。

——《火爆飚车 乐园》在网络联机功能上是否新增了许多新功能?

Alex■在Xbox360版中，开发团队开始研究以个人统计资料为基础、让游戏更具个人色彩的方式。像是收集游戏本来就会记录的信息，用来让玩家们互相认识，让整个平台具备社交功能，同时持续记录玩家的所有分数。在这次的《火爆飚车 乐园》中，开发团队把这个基本概念发扬光大，提供崭新的"讨回公道"系统，让对战中落败的玩家可以获得讨回公道的特权。游戏中当玩家彼此厮杀时，获胜的一方将可获得奖励，但是落败的一方也同时会获得反击的特权，让他们能在下次比赛中讨回公道，像是搞烂对手的方向盘、破坏对手的刹车系统，或让对手持续处于加速状态等等，借此来平衡不同技巧等级的差异，让所有玩家都有获胜的机会。

——听说这次《火爆飚车 乐园》有新增的视角?

Alex■这次我们设计了车内视角，让爆炸显得更刺激。这次的"Show Time"让玩家首次能坐在车中体验追撞场面。我们之所以投注了大量的时间和图形资源，不光是要提供车内视野，因为这并非游戏的主轴。我们的目的是让玩家在车辆撞毁时能够有新的感受。

——这次《火爆飚车 乐园》会收录多少车辆？车辆的类型有哪些?

Alex■游戏中将收录35款车辆供玩家使用，某些车子可能是网络模式专用，也有包含先前系列作的特色车辆，例如《火爆飚车3》的F1车辆与《火爆飚车2》中的一些人气车辆。不同车辆的性能将有显著的差异，例如4轮驱动的车辆性能就明显与其它车辆不同。

——《火爆飚车 乐园》会登陆其它平台吗？如PC或是Wii版本?

Alex■《火爆飚车》系列也许未来会出PC游戏，但是到目前为止还没有具体的计划，至于任天堂的Wii，也在考虑范围之内，后续或许会针对任天堂的平台推出相关游戏作品。



■尽管360并不缺少强大的软件阵容，但屡屡出现硬件问题却很可能给消费者对主机的信心彻底崩溃，纵然《Halo3》保驾护航恐怕也难以回天。

天下何处不三红

三大硬件厂商如今的境况，自然是几家欢乐几家愁。或许很多人都觉得时下最凄惨落魄的莫过于昔日霸主索尼，笔者对此却独持异议，微软目前面临的窘迫情状甚或有过之而无不及。

7月5日，微软公开承认XBOX360存在着诸如三红等严重质量问题，宣布将硬件保修期延长为三年，预计该社将为此付出将近11亿美元的财务损失。

7月18日，微软XBOX和Game For Windows业务高级副总裁Peter. Moore宣称因家庭原因离职，转而担任EA旗下EA SPORTS部门主管。而EA前高层Don. Mattrick则接替他的职位。

7月20日，微软发表的2007年4-6月的财务报告显示，XBOX360在此期间全球出货仅为70万台。

一个非常严酷的现实正摆在微软的面前：根据任天堂Wii目前的销售形势，其全球销量很有可能在年末轻松超越XBOX360，从而无情扯去XBOX事业部一直赖以津津乐道的最后遮羞布。所谓的一年先行之利，微软甚至为此造成的硬件制造缺陷埋单达12亿美元之巨（足够买下整个CAPCOM了），此番苦心经营转瞬即将化为乌有，这不能不让人为之大跌眼镜。

平心而论，XBOX360的软件销售成绩确实值得圈点，发售至今不到两年时间里已经有26款以上游戏全球销量突破了百万大关，根据笔者独自调查的数据统计显示，该记录显然是空前绝后的。此外，自FC以来的历代主流家用主机至少普及量突破2000万台才达到这样的软件销售成绩，对于累计出货不过1200万台的XBOX360而言殊属难能。我们有充分理由相信，未来随着《HALO3》、《刺客信条》和《GTA4》等大作陆续发售，XBOX360的百万软件阵容还将更加辉煌壮观。令许多业界人士大跌眼镜的是，软件热销却根本没有推动XBOX360硬件销售业绩成长，微软原先计划2007年3月末全球出货1200万台，到7月突破1700万台，后鉴于实际销售情况不得不连续两次大幅下调了出货计划。按理说，比其他两款主机早一年登场的XBOX360所面临的市场压力远小于XBOX当年，然而该主机在发售第二年的实际销售情况甚至不如前代同期表现，当季出货量居然比低迷困顿中的PS3还少了1万台。XBOX360在日本市场的凄惨表现已经让人看不到任何翻盘的可能性，该主机在欧洲大陆的销售始终不温不火无法完全打开局面。至于最主要市场的北美本土，XBOX360自本年度开始以来销量一直迅速下滑，月间销量仅仅相当于领先者Wii的一半。这种情况发生在软件资源极度匮乏的PS3身上并不奇怪，而发生在每月都有百万大作涌现的XBOX360，我们不能不确信其市场战略在某个环节出了大问题，主持制订XBOX360市场战略的始作俑者正是日前挂冠而去的Peter. Moore。

在许多人眼里Peter. Moore是一个擅长作秀的人物，或许他的演技只能打动那些所谓的核心玩家，才导致了XBOX360今日的尴尬局面。纵观XBOX360过去、现在乃至未来的软件群，完全可以用某些人借以嘲笑的"车枪球"来进行概括，其主打游戏核心度之高堪称空前绝后，或许部分嗜好硬派游戏的老玩家甘之如饴，但对为数更多LU玩家而言却缺乏足够的吸引力。XBOX360的软件整体战略，显然和Peter. Moore过去的工作背景有着紧密联系，他当年出身于世嘉美国分公司，擅长拓展CU玩家市场，对如何吸引LU玩家则明显缺乏经验。在E3 2007的发表会上我们可以窥探到以下的细节，Peter. Moore耗费了相当多的时间去隆重介绍一款摹仿《瓦里奥制造》类型的小游戏集锦《宝贝万岁》，这样的东西过去显然为彻底信奉大作主义的XBOX事业部所不屑一顾的。甚至还发生了解说一款素质和期待度都相当平庸的《火影忍者 忍者的崛起》的时间几乎仅次于《HALO3》和《GTA4》这两款超级大作之奇特场面。不言而喻，Peter. Moore和他曾经领导的XBOX事业部已经意识到过去的战略思想存在着某种严重漏洞，极力想进行弥补，难免给人矫枉过正的突兀感觉。

Peter. Moore最大的失策还是对竞争对手的进退动向严重估计不足。虽然该先生和他曾经服务的公司一直不厌其烦地宣称十分尊敬任天堂这家游戏老铺，实际上他们从来就没有真正意识到其潜在的巨大威胁，XBOX360从一开始至今所有的战略计划都完全是针对PS3而制订的，对于任天堂可能发动的攻势却没有采取任何防御性的措施。笔者的记忆没有发生错误的话，"Wii60"这个如今看来有些滑稽荒诞的业界新术语正是出自Peter. Moore的口中，微软及其众多信徒似乎以为和处在不同层面的平行世界，即使Wii大卖特卖都无法对XBOX360造成任何影响，事实上这不过是一厢情愿的想法（或许原本只是XBOX事业部聊以自慰的手段）。Wii自问世伊始就引发了广泛社会话题，任天堂成功地从微软手中夺取了舞台主角的位置，XBOX360的硬件销量出现了逐月下滑的状况。正如美国市场调研机构YANKEE集团的分析师Michael.Goodman提供的报告所显示的那样，Wii并没有如任天堂预期的那样大量拓展全新用户，通过软件发行商的调查显示，只有10%的Wii用户过去从来没有拥有过游戏主机，任天堂通过Wii获得的新消费群体实际都来自于微软和索尼的用户分流。Wii发售以后对于XBOX360销量的影响是显而易见，任天堂巧妙地迅速占领了微软整体市场战略中最薄弱环节，成功地从其他阵营拉拢了一大群核心度较低的玩家，并将微软挤压在相对狭窄的生存空间。自从Wii的横空出世，XBOX360战略的破绽进一步暴露无疑，Peter. Moore主导的XBOX事业部拓展LU消费层的具体措施相当不力，

不但缺乏针对性软件的数量和品种，具体实施的手法也很蹩脚拙劣。FF之父坂口博信就曾经公开批判微软在日本的市场推广工作非常失败，一些概念化的广告宣传简直不知所云。对于今年的年末商战，微软可谓使尽了浑身解数，我们有充分证据相信XBOX360会迎来一个最辉煌的软件收获期，但同样有理由相信，即便如日中天的Wii主机还是仰赖任天堂看家的几个老把式撑门面，在今年底至少可以与XBOX360卖个旗鼓相当，明年的360是否还能拿得出同样豪华的游戏阵容刺激市场消费呢？XBOX360软件潮今冬可能对蛰伏中的PS3继续造成沉痛打击，对于Wii的影响却微乎其微，犹如对着空气奋力挥拳……

就在最近的短短几个月里，在笔者的身边就起码有十几个人因为三红而打消了购买XBOX360的计划，采取继续观望或索性转购其他主机。甚至当日前笔者为了体验日文版《上古卷轴4》不惜"舍身取义"时，一位相交多年的电玩专卖店老板竟然坚决拒绝供货，其理由是不想为了无法预料的硬件质量问题得罪故交。以上种种实例，足可证明XBOX360的三红质量问题已经到了何等严重的地步。

虽然过去Peter. Moore和其他微软的高层们一再试图淡化掩盖XBOX360三红质量问题的严重性，但是这个事件事实上已经成为TV游戏史最著名的商业丑闻之一，该事件甚至很大程度改变了游戏产业的发展轨迹，微软前倨后恭的拙劣演技注定将在未来商业教科书中涂抹不光彩的一笔。XBOX360三红质量问题早在今年初就已经初露端倪，Jonathan. Hayes-这位被称为XBOX之父的极端自恋狂（该氏主持设计的两代主机都发生了严重质量问题）却如此公开声明："我们的设计在每个环节上都是完美无瑕的，三红故障完全是由于用户使用不当造成的！" Moore也在随后的记者专访中"善意"地建议XBOX360用户将主机放置在相对通风的环境中使用。由于微软没有采取及时补救措施，原本仅仅是个别案例的三红质量问题随着硬件销售提升逐渐扩大为全球范围的恶性事件，许多报纸和电视台纷纷对此进行了披露报道，荷兰和欧盟消费事务委员会也宣布介入进行全方位调查。据欧洲某商业数据调查机构的报告显示：在欧洲境内已售出的XBOX360主机的三红率可能高达37%，如果这个数字果真确实无误的话，真可以算是骇人听闻的了！XBOX360自进入2007年以后全球硬件销售不断下滑，除了来自Wii和PS3的竞争压力以外，愈演愈烈的质量丑闻显然也是造成这种状况的重要因素，微软最终不得不直面现实，但是已经造成了难以挽回的巨大损失。所谓的损失并不仅仅是数以百万台计的硬件销量，XBOX这个花费上百亿美元苦心打造的品牌在消费者心目中的地位再次严重挫伤，我们不得不为微软XBOX事业部严重官僚主义的恶果油然感慨。Peter. Moore并不是技术人员，XBOX360三红质量问题原本和他并无太大干系，但是他在该事件中的措置不当却是绝对无法原谅的，我们不妨深入解析其当时内心世界的活动。自XBOX计划诞生以来，微软已经在视频游戏事业中亏损了超过80亿美元，虽然该社的财务体制足以承担如此惊人的赤字，但面对投资者的巨大压力完全可想而知。Peter. Moore曾经在年前立下了军令状，计划XBOX360到2008年3月完全实现扭亏为盈，但如果三红质量问题一旦被公开化，美好的盈利计划势必完全化为泡影。由于绩效至上主义的束缚，使得XBOX事业部存有某种侥幸心理，希望三红问题能暗中消化，至少也要拖延到2008年3月财报发表后才公开，然而却事与愿违，终至不可收拾的地步，主要负责人Peter. Moore的自行离职，也算是一种向广大投资者交代的最体面解决方法。

"有许多人喜欢把这个世界幻想成大大小小阴谋的结合体，而在我看来，所有的事件都只包括在偶然或必然中……"——前苏联著名的外交家莫洛托夫。

Peter. Moore这个图腾式人物的出走颇令一些人脸面无光，于是有想象力丰富的人士COSPLAY Wii60的基调提出了所谓MSEA合谋论，把一个原本很平常的职位更替事件臆想成意义深远的业界大阴谋，甚至还通过罗列生凑一些偶然性事件佐证其推论的真实性，某人想当然地把MS和EA两个前高层人士偶然的职位互换幻想成两社合谋的前奏曲，而事实上这种论调却完全不值得一驳。在当前硬件三社中，微软和EA的关系显然是最差的，过去在XBOX时代就为了XBOX LIVE过于封闭等原因屡生龃龉，直到本世代两社关系才稍加缓和。对于EA至今为止取得的巨大商业成功，我们可以归纳为先进的流水线式泛平台战略，正是采取不偏不倚的商业方针，才确保了该社拥有了足够庞大的市场资源，很难想象会在业界格局尚未完全明朗的情况和某一方势力暗通款曲，更何况还是贪婪无厌的微软。包括日本著名IT业界评论家新清士在内许多人都把Peter. Moore加盟EA看作寻常的人才流动，笔者对此也深以为然。自进入NEXTGEN时代以来，曾经的软件霸主EA迟迟没有进入状态，在市场预测中一错再错，该社的首席执行官John. Riccitiello近日也公开承认对NEXTGEN主机大战的形势预测失误，对于Wii的市场前景严重估计不足造成了被动局面。从2006年起，EA已经把蝉联多年的全球游戏软件业龙头老大的桂冠拱手让给了任天堂，其经营业绩也出现了恶化迹象，2008财年第一季度的营业收入为3.95亿美元（同比下降4%），亏损高达1.32亿美元（去年同期为0.81亿美元）。为了寻求破局之路，EA从今年初就对企业结构进行了全面改革，把游戏开发团队整合重组为四个部门，EA SPORTS是其中最重要的收益来源之一。EA SPORTS近来一直面对2K SPORTS等对手的竞争压力，EA必须寻找一个出色的掌舵人来管理这个至关重要的部门，在微软日子并不好过的Peter. Moore无疑是最佳的目标。Peter. Moore的知名度和人脉关系将极大提升EA SPORTS的品牌价值，而能够被饶以数百万美元重金转投业界龙头大厂，对于长期面对巨大工作压力的Moore也不失为明智选择。至于Don. Mattrick，早在今年2月就离开EA并获聘微软XBOX事业部高级顾问，就其离职时间判断，显然和Peter. Moore的就职并无直接联系。

或许Peter. Moore未来可能在平衡业界势力的暗中角力中发挥某种微妙的作用，但所谓的MS-EA合谋论显然毫无信凭性，假设两社果真有所图谋，何须让一位个性张扬的人物扮演那种重要角色？如此地大张旗鼓，岂非故意让竞争对手早有觉察并预做防范？EA想要在未来的市场竞争中继续立于不败之地，贯彻强化泛平台战略是唯一正确的方向，任何一方势力独占市场都是该社最不愿意看到的格局。与野心勃勃的微软进行暗中合谋，实无异与虎谋皮。

微软的XBOX360战略原本是一桩周密细致的宏伟商业计划，该主机因此至今仍然在市场竞争中占据着相当大的优势地位，但是在具体运作途中也充分暴露了微软这个庞然大物存在的诸多经营弊端，导致整个计划已经和预期目标出现了巨大偏差，一场原本可以提前结束的战斗却出现了泥沼化的趋势，XBOX360的制霸之道依然漫漫无期，这样的结果甚至比索尼PS3时下的暂时失意更值得反思。

微软已经在视频游戏事业中累计亏损了超过80亿美元，无论从什么角度看都算是一个天文数字，有人又从80亿美元只相当于微软大半年利润继续鼓吹"微软无敌论"，殊不知微软乃是一家上市企业，没有一个心智正常的投资者愿意对长期巨额亏损熟视无睹，微软经营层必须对自己制订的企业长远战略承受巨大压力。微软CEO Steve. Ballmer在7月20日的股东说明会后接受记者访问时承认遭遇了投资者严厉质询，有投资者批评他"不务正业"，希望微软集中精力发展核心台式机和服务器软件业务，而忘记数字音乐播放器和视频游戏等业务。Ballmer表示微软会坚定地延续现时的企业发展战略："微软的目标是开发集各项功能为一体的软件，伟大的事情并不是一夜之间变为现实的，大多数成功都是来自长期投资和创新……"

或许，现在微软最需要改进的正是创新精神，而不是简单的模仿和COPY竞争对手的成功之路……

□特约撰稿人/ Darkbaby



■彼特·摩尔到底给X360带来了胜利还是灾难？随着其转投EA旗下，谁又能为今后的X360带来更有激情的演说和神秘纹身？

岩田聪 重整游戏河山



如今，当长年关注着游戏业界的人们提起任天堂社长岩田聪时，总会不由自主地发出一番感慨。

电子游戏业界的变幻沉浮，如同群雄割据的风云乱世一般难有定数，力量之强弱，盛衰之推移，朝夕可覆。技术、市场、文化、认知，"游戏"的名义之下包罗万象，涵盖了太多的内容。玩家们的需求不断变化，想在游戏的海洋中做弄潮之人，谈何容易。然而，岩田聪却是一个"异例"。他的游戏革新观问世之初，无数人只把它当成商业宣传的辞令，但随着时间的推移，人们惊奇地发现，游戏市场的变迁似乎无一不在印证着这个理论的正确性。游戏界面的改变、用户群体的扩大、用户年龄层的推移，岩田聪就任社长之后，任天堂公布的设想都在一步步变成现实。



今年4月26日，任天堂3月期决算发表会上发布的信息震动了整个游戏界。从2006年4月1日到2007年3月31日，任天堂的年间总销售额达到了9665亿日元，营业收益2260亿日元，纯利润1742亿日元，这串数字足以令一两年前还在感叹"业界不景"的评论家们瞠目结舌。任天堂取得的成绩当然不是岩田聪一人之功，但让这家规模仅3000人左右的企业达成将近1兆日元的年间销售额，最高决策者在其中起的作用不言自明。

今年的E3展会上，岩田聪再度提出了"打破新老玩家界限"的最新发展方向，继续构筑着任天堂游戏王国的河山。这个始终在追求"革新"的47岁男人，似乎永远也不会迎来"知天命"的一天。

「源自年轻时代的思考」

"假设一台机能达到现存机种10倍的游戏机问世，即使我自己能够认同，我的家人会使用它吗？只把目光放在能理解其中差别的人身上是很危险的。"

——2007年1月3日，*岩田聪回答日本《产经新闻》记者提问时的发言*

1959年12月6日，岩田聪出生于日本北海道的札幌市。在雪国长大的岩田聪从年轻时起就对电子技术领域产生了浓厚的兴趣。上高中时，被计算机编程的魅力所吸引的岩田聪花大价钱买下了一台当年非常昂贵的电子计算机，整日着迷于在如今看来机能非常原始的平台上编写计算机程序。可以说，这段时期的经历奠定了岩田聪后来以程序员身份走上职场最初的基础。在东京工业大学工学系信息工程学专业就读期间，岩田聪在百货商场的计算机柜台打工时，受到前辈的邀请而参加了软件制作公司"HAL研究所"（1980年2月21日设立）的成立活动，并成了这家公司的程序员。FC时代，岩田聪在《高尔夫（Golf）》《气球大战（Balloon Fight）》等任天堂游戏中担当了主要的程序设计。

随着经营规模的扩大，岩田的部下逐渐多了起来，工作上整体把握的难度也越来越高，工作也开始从具体操作向管理转变。也正是从这个时候起，岩田开始展露出经营方面的才能。例如，著名的"员工面谈"就是从这个时期开始的。每隔半年到一年，岩田就会和自己的每一名部下进行主题为"把想说的话都说出来"的面谈，用一对一对谈的方式直接听取员工的心里话。这个做法成了岩田聪个人坚持的一种工作习惯，直到当了任天堂社长之后，这个做法也依然在继续。1992年前后，由于软件销售业绩不佳以及不动产投资失败，HAL研究所申请破产仲裁，游戏制作部门分离出来，并在任天堂的支援下重新设立了HAL研究所有限公司，岩田聪也在此时成了HAL研究所的新社长。据说，当时指名岩田聪上任的正是任天堂老帅山内溥。后来，HAL研究所相继开发出了《星之卡比》《任天堂明星大乱斗》等人气系列，成功完成了公司的复兴。HAL研究所直到现在还是任天堂的第二方主力游戏厂商，这和当年岩田聪的经营重建工作是分不开的。

岩田聪进入任天堂担任经营企划室主任是2000年的事，在这之前，他在HAL研究所整整工作了20年。可以说，他的整个青年时代都是在这间公司中度过的，同时，他对业界的思考也在这段时期中走向成熟。有些人认为"游戏人口论"是岩田进入任天堂之后才提出的，但其实，早在HAL研究所时期，岩田就已经对游戏机"未来的样子"有了非常深入的思考。"如果游戏只追求豪华、先进和复杂，熟悉游戏的人会感到厌倦，没有碰过游戏的人也会敬而远之，那游戏市场只能逐渐走向死亡。"岩田用这段话来总结自己在HAL研究所工作多年后对游戏市场的心得。对于游戏玩家心理的思考，岩田聪是有发言权的。很多人都知道，岩田是个真正的游戏爱好者，也是个真心喜欢游戏开发的人。即使是退出制作一线，就任HAL研究所管理职期间，他也时常在休息日跑到公司，兴致勃勃地编写计算机程序。也正因为如此，岩田才总能及时发现游戏用户需求上的变化。

不少游戏制作人都曾经提过，在商业环境中呆久了，难免会对游戏的走势产生一些随波逐流的想法，对于已经处在"核心"位置上的老玩家来说，从边缘玩家的角度去思考问题更不是件容易的事。岩田聪对用户群拓展的理解，是从自己的亲身经历中"一路带来"的，其中包含了作为一个玩家对游戏

起步与成熟期心情变化的真实反思，也包含了作为一个经营者亲历市场起伏后的深厚经验。

「长期积累之后的行动」

"我是在2002年当上任天堂社长的，那是NGC发售后的第二年。以当事人的立场回过头想想，我真是在一个很要命的时代当上了社长呢。"

——2006年12月6日，*岩田聪接受日本自由作家后藤弘茂采访时说*

2002年5月31日，时年42岁的岩田聪正式从山内溥手中接过了任天堂社长的帅印，这家创立超过百年的资深企业首次打破家族沿袭的传统，进入了由一个外人管理的时代。那时，任天堂董事会中有很多为公司耗费半生之力的老臣，山内溥却挑选岩田聪作为自己的继任人，无论从年龄还是从资历上讲，这都是一种破格的提拔。

老山内选择岩田聪，一方面说明他对岩田聪工作能力的信任，另一方面也有点将市场局面和公司命运在有能力的年轻人身上"赌一下"的意思。就如岩田聪自己所说，他接任社长的2002年，正是任天堂公司处于危险关口的时期。在这之前，以PS、SS等主机为核心的游戏世代在1997年到达一个顶点，在此之后，世界上游戏产品主要对象国的"游戏人口"数量一直在下降，日本的软件出货量逐年减少。用岩田自己的话说："制成图表以后看着都害怕，简直令人担心游戏产业过不了几年就会消亡了。"同时，任天堂公司自身在2002年前后的处境也不容乐观。索尼的PS2从2000年问世后，任天堂在家用机市场，特别是日本本土市场上一直没能获得转机。NGC发售于2001年9月，但上市之初的反应并不理想。2001年12月，任天堂又委托松下推出了可以播放DVD的NGC机型"Q"，但这种应急机种还是无法获得用户的认可。尽管同年3月推出的GBA延续了任天堂掌机一枝独秀的局面，但其能量还没有达到挽回家用机市场劣势的地步。这一年任天堂的股价下挫严重，业界各方议论纷纷。老山内进行相隔52年的社长换届，很大程度上也是这种局面导致的无奈之举。从这个意义上讲，岩田聪的上任确实是"临危受命"。

从各种媒体发表的言论来看，这个时期的岩田聪对于任天堂的走向也是非常不安的。这并不是因为他不知道该走哪条道路，而是因为他打定决心要走的道路没有任何可以当作参照的经验。事实上，岩田聪的革新观早在当上社长之前就成形了。2001年的E3展上，岩田就已经抛出了著名的"The Nintendo Difference"理论，而这个旨在塑造"与众不同的任天堂"理论的第一个关键词就是"Innovation（革新）"。岩田聪对改变游戏面貌的长年思考，在进入任天堂之后终于有了亲手实践的机会。可是，对于已经对"按惯例办事"习以为常的游戏界来说，想用这样一个凭空的设想说服受众，遇到的阻力可想而知。很多人都觉得岩田聪上任之后的四处演讲是纯理论派式的"传道"，但对于岩田聪来说，使人们得知任天堂改革方向的宣传活动是必需的，只有准备了充分的认知基础，人们才能知道任天堂采取与机能进化论相悖的做法是为了什么。

"过去，电子游戏始终在向着同一个方向进化。每隔数年，半导体的处理能力就会变得更精细，芯片里也能容纳更多的电路。于是，主机的处理能力提升，画面变得更加精美，用户们也对此感到高兴。这样的循环从FC、SFC、N64和PS，再到NGC和PS2，一直如此。按照这个原有的成功法则，即使我们不作出任何说明，大家也能够明白。但是，当我们向着不同方向走去的时候，想让大家明白就非常困难了。所以，我们才开始强调理念。"

岩田聪自己的这段话可算是他当年想法的真实写照。对游戏业界的发展方向抱有怀疑的岩田缺乏足够的论据来说服所有人，因此，他用一切可以找到的依据来阐释自己的理念，甚至举出横井军平"在旧有技术上进行水平思考"的话作为佐证。我们可以想像，在当年的境况下，岩田聪作出在新世代机种竞争中主动放弃机能路线的决策时所承受的压力。"这是一件非常可怕的事，因为我们在走一条无人证明的路。"

不过，岩田聪还是走出去了。而且，这条道路最终得到了世界的证明。

「变革，不是为了否定过去」

"现在大家都认为是正确的做法真的是正确的吗？我不仅问自己这个问题，也问公司里其他人这个问题。我觉得，不对逐渐变化的环境保持敏感是不行的。"

——2005年3月18日，*岩田聪在和日本自由作家糸井重里的对谈中说*

关于NDS的成功和Wii的佳境，这里已经不必再赘述了。岩田聪和他领导的新任天堂已经得到了足够多的溢美之辞，甚至已经到了让那些以言词尖刻著称的评论家们开始四处挑刺的地步。所以，当看到今年E3展上任天堂相对平淡的发表会时，各种质疑之声纷纷响起。

任天堂的成功源于对游戏业界传统发展模式的打破，但是对于这种人文高于机能，创意先于经验的方针，很多人在内心深处还无法承认它的长期发展性。"电子游戏的载体终归是电子技术，离开了技术基础的单纯改良只是权宜之计，只有不断改变策略来保持新鲜感才能继续现在的业绩，但终究不会持久。"很多评论的字里行间都包含着这样的潜台词。任天堂的改革即使已见成效，终究还是显得有些离经叛道。"在对传统的摧毁中撞到了好运"，面对任天堂2007年增长将近一倍的业绩数据，这样想的人依旧不在少数。

可是，岩田聪指导下的新"任天道"真是以对传统的摧毁作为出发点的吗？

岩田聪和相传曾为"GAME BOY"命名的日本自由作家糸井重里的网络对谈是游戏界中非常有名的思想交流轶事，二人的对话中经常出现对游戏文化和业界的深层思考。在2005年3月22日的对谈中，岩田曾经有过一段意味深长的发言：

"我认为，体验了成功的集团不应否定现状并进行改革。因为大家一直在怀着好意而努力，并且确实取得了成果，此时对现状进行否定是无法获得理解和共鸣的。虽然一切改革都必须从否定现状出发，但这样做时，一定会有很多人感到不高兴。因为，为了达成这种现状，很多人都付出了热忱与心血。对于虚伪的东西进行否定还可以，但对于真诚的产物，仅仅进行否定是不应当的。

虽然我觉得任天堂应该从现在的环境中发生一些改变，但我并不想将否定现状当成出发点，也不会产生考虑它的念头。虽然可能会产生很多变化，但不是因为想否定才去变的。我想，如果身处过去的时代，我大概也会采取任天堂一直在用的办法。但是，我们身边的环境在变，我们周围的事物在变，如果我们自己不变怎么行？每到这个时候我就会想，我们是要选择慢慢死去的道路，还是选择能在将来让更多人因我们做的东西而感到高兴的道路。"

从这段话中不难看出，尽管在2006年的GDC（Game Developers Conference，全球游戏开发者会议）上举起了"Disrupting Development（破坏式的发展）"的大旗，但岩田聪改革的本质并不是单纯的破立之事，而更像是一种对环境的顺应。只是，他希望将对环境的把握放到更大、更准确的范围中去。"根据局势调整策略"，这句话听起来非常简单，但实践中的难度超乎想象。既要超越思维的惰性看清真实，又要冲破成规的阻力付诸行动，对于一个堪称游戏业巨头的百年公司来说，岩田聪在改革之路上迈出的这一步已经拥有足够的分量。同时，在变革中获得了成功之后，他又要仔细地反刍、整理这些有益的经验，在尽量平稳的过程中巩固成果。如果岩田聪改革的成果是一种"运气"，那就如同任天堂老员工评价当年的山内溥时所说的那样："将可以做的事全都做到，制定战略，用尽所有的经营手段，用尽最大的努力后，再把命运交给老天……那是一种深厚积蓄的灵感，和胡思乱想完全不同。"

任天堂的变革，不是为了否定过去。岩田聪在经营中表现出的气度与魄力，正是从任天堂老一辈游戏人中的经验中承袭下来的。"虽然我的身份是社长，但我的头脑是游戏开发者，而我的心是玩家。"岩田聪在GDC 2006上的这句话获得了满场喝彩。

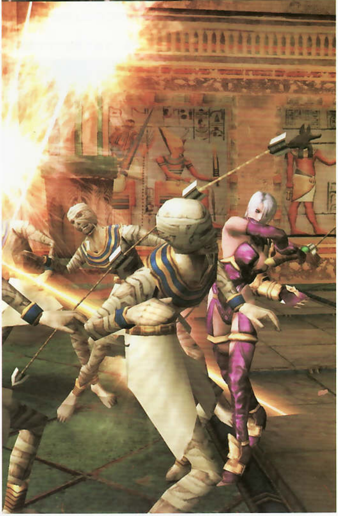
大概也只有这个人，才能当得起这样的自称。





走进"灵魂能力"的传说

——《灵魂能力·传说》制作人实机演示报道



BANDAI-NAMCO GAMES预定于今冬发售的《灵魂能力·传说》是今年下半年Wii主机上最受关注的作品之一。这款标榜"体感剑剧"的新感觉《灵魂能力》拥有与以往完全不同的游戏形式与操作方法，玩家将把Wii的遥控器型手柄当成剑来使用，在立体空间中边探索边前进，打倒不断袭来的敌人。由于构思上的新颖，这款游戏的真实面貌引起了很多玩家的兴趣。

熟悉格斗游戏的玩家都知道，《灵魂能力（Soul Calibur）》系列始于1998年，当初是作为1995年的游戏作品《魂之利刃（Soul Edge）》的续篇而问世的。本系列推出的《灵魂能力》《灵魂能力Ⅱ》《灵魂能力Ⅲ》等数部作品凭借独特的操作感觉和世界观受到格斗游戏玩家的认同，形成了比较稳定的用户基础。本系列的正式续篇《灵魂能力Ⅳ》也已经确定要在Xbox360及PS3上发售，使爱好者们形成了很大期待。

与《灵魂能力Ⅳ》继承《灵魂能力》系列的纯正格斗路线相对，《灵魂能力·传说》通过崭新的操纵感觉展现了一个与以往《灵魂能力》完全不同的世界。这款Wii上的新作究竟以一种什么样的形态出现，各方都很想知道。在一次偶然的采访中，《灵魂能力·传说》的制作人大久保人先生携带正在开发中的版本公开亮相，为媒体实际演示了本作的游戏过程。如今，我们可以一窥这款"Wii体感剑剧传说"的真面目了。

可以双人同乐的爽快系统

本次演示中使用的《灵魂能力·传说》只是开发途中的产品。预定今冬发售的实际商品中还将追加更多要素，实现等级上的进化。不过，从此次的半成品中，我们已经能够看到利用Wii遥控器实现的新感觉武器动作系统。

首先介绍一下目前开发阶段的操作体系。《灵魂能力·传说》在游戏时是将Wii遥控器连接上另一端的"双节棍"手柄来使用的。玩家通过双节棍上的摇杆让操作角色在场景中移动，用Z键进行防御，用C键进行蓄力并发动蓄力攻击，同时按下C键和Z键则可以进行操作角色的更换。另外，防御时如果在恰当时机挥动双节棍，可以弹开敌人的攻击。



至于Wii遥控器一方，按B键进行跳跃，按A键对锁定对象进行切换（持续按住A键可以解除锁定），挥动Wii遥控器就能自由操作角色手中的剑。垂直挥动时是使用纵斩，水平挥动时是使用横斩，将Wii遥控器向前方刺出时还可以使出"突刺"。而且，同样是垂直挥动，从上向下挥和从下向上挥时使出的招式完全不同，水平挥动时亦然。传统《灵魂能力》中通过组合按键完成的连技在本作中通过连续挥动手柄就可以完成，战斗的感觉非常豪快。例如使用齐格弗里德的纵向大斩时，玩家能够体会到和角色化作一体用巨剑砍倒敌人的感觉。可以说，这种操作感觉是Wii独有的。

此次进行演示及试玩的游戏版本和7月份在北美E3大展上展出时使用的版本相同，可以进行"任务"与"团队"两个模式的游玩。首先进行演示的是"任务"模式。

目前可以操作的角色是齐格弗里德和御剑平四郎，玩家需要适时切换两名角色在场景中进行探索。游戏开始后，齐格弗里德出现在一个很像埃及遗迹的场景之中，而且立刻受到了成群杂兵的袭击。刚开始操作时可能还觉得有点不知该怎么办，但当理解了"挥动Wii遥控器发动攻击"之后，立刻就能顺利打倒敌人了。

虽然随便挥动手柄就能使出招式，但作为系列的爱好者，终究还是想试试系列历代作品中齐格弗里德的经典技巧。当按照齐格弗里德著名的纵斩COMBO（从上而下两记斩击，最后用剑猛烈上撩）的方式进行"向下、向下、向上"的挥动后，屏幕中的齐格弗里德真的原样使出了连技，这确实令人觉得有些感动。除此之外，

还有当敌人迎面冲来时边平行移动边使出剑技，按住C键完成斩击后再立刻连接华丽的蓄力攻击等，随着对游戏的熟悉，能够使出的技巧种类也逐渐变多，打倒敌人的效率也渐渐提升了。在本作中，玩家不能自主改变视点，镜头基本上处于追在角色后方的位置。当角色移动到墙边时，视角会被略微遮挡一部分，不过大多数情况下，角色的行动是相当流畅和轻快的。

游戏序盘登场的敌人是些穿着像盗贼一样的男子以及身披坚实铠甲的高大骑士，进行一段时间后，一些埃及木乃伊外形的敌人以及《灵魂能力》系列中已经出现过的蜥蜴人就会出现，阻挡玩家前进的去路。

虽然只要随心所欲地挥动Wii遥控器就能把敌人打得七零八落，但也不意味着玩家操作的角色完全不受伤害。此时应用的系统就是角色切换系统。当齐格弗里德因为受到敌人的攻击而逐渐积累了伤害时，玩家就可以将操作的角色切换成御剑平四郎，当御剑的体力被削减之后再切换回齐格弗里德，这种来回换人的战斗模式是最基本的。至于会不会出现“只有特定角色才能前往的场所”现在还不得而知。

两位操作角色的体力是以体力槽的方式显示在屏幕上方的。值得关注的是，体力槽下方有另一条由10个左右宝玉形状图案镶嵌而成的计量槽。在本次演示中，这个计量槽没有产生任何变化，但实际成品中肯定代表着体力之外的某种要素。

此外，本次进行演示及试玩的这个版本中并没有出现体力回复系道具。但是，场所的各处都配置着可以破坏的箱子和壶等物体，在今后的要素添加中，这些物体中出现道具的可能性是非常高的。

说到游戏中的细节，场景中存在着每隔一段时间就瞄准玩家角色发射的火矢，以及从地板上放射出火焰阻挡玩家去路的机关等，有一些类似陷阱的设计。前者接近后发动斩击就可以破坏，后者只要攻击火焰就可以暂时将其消去以便通过。另外，当遇到厚重的门扉而无法前进时，只要用武器斩击门扉一侧的绳索，就可以使门扉缓缓升起，打开继续前行的道路。



一边躲避敌人，一边回避陷阱，在这样的局面中持续战斗了10分钟左右，终于来到了这个场景的BOSS房间。在这个略微开阔的房间中登场的是一名叫做“Ammon”的BOSS。“Ammon”身高有玩家角色的两倍以上，外形很像埃及法老王的棺材。这个神秘的角色浮游在空中，用光线向玩家角色作出攻击。跳跃避开光线后向“Ammon”作出斩击，却发现攻击并不能对其造成伤害，只得满场逃走并不断躲避。正感到疑惑间，“Ammon”的形态突然发生了变化。“啊，这时候攻击的话是不是……”抱着这种想法接近后施以斩击，结果和所想的相同，斩击成功对其造成了伤害。抓住要领之后，进攻开始变得顺利起来，最终也没有遇到什么特别的危机，就成功地将“Ammon”打倒了。这时，屏幕上显示出了“任务完成”的字样。

虽然从单人游戏中已经能够体会到本作的整体感觉，但《灵魂能力》毕竟是格斗游戏起家，想看到游戏的真髓，还是应当两人同时进入刀光剑影的世界。所以，记者和大久保先生又紧接着对双人游戏的“团队”模式进行了试玩。不过，这个模式并不是对战，而是以两人协力作战的方式进行的。画面会竖着分成两屏，左侧是齐格弗里德，右侧是御剑平四郎的视点。

这个演示版本中，“团队”模式使用的场景是一个与历代《灵魂能力》风格非常接近的圆形场地。在这个并不宽阔的场地中，“任务”模式中登场过的敌人会陆续出现。

虽然是“协力作战”，但当进入游戏之后，记者发现自己发出的攻击对同伴操作的角色也有效，就不由自主地对同伴发动了攻击。另一方也不甘示弱，当即展开反击。同时，场景中的敌人们就像想指摘“这不是对战模式”一样，对屏幕打成一团的齐格弗里德和御剑平四郎发动了猛烈攻击，两个人的体力迅速下降，很快陷入濒死状态。结果，两个人最终没能见到BOSS，灰头土脸地倒在了征战的途中。

虽然这个演示版中的多人游戏模式只有“团队”，但在最后的成品中会不会真的出现对战模式现在还不得而知。而且，“团队”模式最后的完成型也非常令人期待。

向制作人提出最基本的问题

由于有了这样一个难得的机会，记者在演示之后就《灵魂能力·传说》向制作人大久保先生提出了问题。由于这些问题和本作完成后的面貌有很大关系，因此也算是一次有价值的突击采访了。



↑华丽的剑技通过简单挥动手柄就能够使出，游戏中的战斗充满了爽快感。

——在最后的完成版中，玩家还是不能自由变更视角吗？

大久保■视角基本上是追随在角色身后的。目前阶段的视角还是调整中的形态，今后还会变得更加理想。

——持续移动就能进行加速的“冲刺”要素会不会出现呢？

大久保■在《灵魂能力》系列当中，角色只要利用通常行动就能够自由进行走位，冲刺移动之类的设计并没有加入作品里。不过，每个角色的移动速度都不相同，还加入了很多特殊的移动技巧。

——本作中有等级的概念吗？

大久保■我们已经打算加入成长类的要素，但具体做成何种形式现在还没有确定。

——本次演示中的“任务”模式只能单人游戏，到了实际制品中，会不会出现可以两人同时游玩的“任务”模式呢？

大久保■关于双人模式，我们已经考虑了许多种类。举例来说，就算做出相互对战的模式，如果广阔的场景中只有两名玩家角色，不会显得太空旷了一点吗？我们准备继续进行各种尝试，如果觉得某种设计比较有趣，能让玩家产生共鸣，我们就会把它加进去。

——有没有考虑过利用Wii Connect 24提供相关的下载服务？

大久保■目前还说不准，但我们正在考虑。

——本作是60fps（Frames Per Second，每秒帧数）吗？

大久保■是的，当然达到了60fps。

——本次演示中没有用到的1键和2键在今后将用于什么机能呢？

大久保■我们会在今后进行研究。本作基本上是将挥动Wii遥控器作为主轴的。在游戏中用到的按键很可能被设计成一边挥动手柄一边按下的模式。

——在刚才的演示中，我看到了很像蜥蜴人的角色，那个角色就是蜥蜴人本人吗？是不是已经完全变成敌方角色了？

大久保■这个版本中的配置终究只是演示。现在登场的敌人，有可能到了制品版中就被取消掉了，但也有可能会做得更精细之后重新登场。

——关于游戏中的关卡，目前有些什么构想呢？

大久保■《灵魂能力》并不仅仅停留于某一地域，而是可以周游世界各地进行战斗。本作对场景的细节与特征制作得比以往更为精致，目前已经预定会出现世界各地的场景。

——现阶段发表的新角色在游戏中是怎样的存在？

大久保■我想，这个角色是握有《灵魂能力·传说》整篇故事关键的人物。与这个角色有关的剧情会填补历代《灵魂能力》故事中的空白环节。

——《灵魂能力Ⅳ》和《Ⅳ》的世界观是共有的吗？

大久保■是啊。因为整个系列都是构筑在一个相同世界观上的。

——那么，本作在开发过程中是如何和《灵魂能力Ⅳ》的开发组进行意见交流的呢？

大久保■由于游戏本身完全不同，所以不好具体说，但制作时，我们经常会考虑到“这个系统会对整个系列产生什么影响”或者“《Ⅳ》中作出了这样的设定，所以《传说》应该进一步加强这里的表现”之类的事情。步调就是像这样逐渐调整的。

——《灵魂能力·传说》中登场的角色有可能出现在《灵魂能力Ⅳ》中吗？

大久保■由于世界观是完全共有的，在今后登场的正统续篇中可能迟早会有所表现，但现在说这个可能还稍微早了点。（笑）

——谢谢。

中国电玩榜 最期待 TOP15

尽管这次E3上微软并没有透露XBOX360将要降价的消息，不过如今看来，360降价已经是板上钉钉的事了；这次降价，既是为了应对美版PS3的降价，不过据业内分析师的看法，更重要的是因为如今Wii在全球的销量已经马上就要赶上360了。

2007年第18期（统计时间2007年7月21日—2007年8月3日）本期截至统计日期共收到有效选票785张

1位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳



前回3位，本次计票423。

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

在7月底的MGS20周年庆典上，小岛亲自为大家操作并讲解了MGS4的众多新要素。本作预定在今年冬天全世界同时发售，价格和确切的发售日期目前还没有公布。在演示中，可以看出Snake这次装备的"章鱼迷彩"（Octcam Suit）非常强大，当玩家操纵Snake靠近墙边或是趴在地上时，迷彩服就会自动拷贝周围环境的材质和颜色进行变化。

2位 PS3 动作冒险 横行霸道4



前回2位，本次计票391。

■ROCKSTARS ■2008年第一季度 ■59.99美元

最近游戏发行商突然宣布，本作的发售日从原来的今年10月16日推迟到明年，这次推迟的原因根据官方说明是"由于同时在两个开发环境差异比较大的平台制作跨平台版本，时间上过于紧张"。由于这次延期，使得公司今年的财政收入评估骤降了2亿美元，由此可见《横行霸道4》这样的超大作级别游戏的收益是多么可观。

3位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回1位，本次计票387。

■SQUARE・ENIX ■发售日未定 ■价格未定

关于本作，不但在今年的E3展上没有新消息放出，在之后东京的PlayStion Premiere发布会上也没有透露新情报。根据索尼散发的资料称，这款期望值很高的RPG大作目前的完成度只有13%，另外一款作品"FF13 Versus"的完成度更是只有1.3%！官方仅仅公布了两张新图，从图片来看应该都是来自于史克威尔目前正在制作的一部预告片。

4位 PS3 动作冒险 生化危机5



前回5位，本次计票374。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

本作的舞台发生在一个非洲风情比较浓厚的小镇，镇子周围都是广袤的沙漠，这个小镇并非完全闭塞的非洲部落，不少代表近代工业文明的标志物已经开始渗透进来，这让人联想起经典影片《黑鹰坠落》中的索马里小镇。从视频来看这里的居民应该也是被某种不知名的病毒感染，然后突然发生变异，并且行动速度有了明显提升。

5位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2



新上榜，本次计票363。

■SCEA ■发售日未定 ■价格未定

本作由SCE旗下的游戏开发公司Guerilla Games制作，据游戏开发主管透露，本次《杀戮地带2》是PS3平台最关键的一个游戏之一，为了让《杀戮地带2》达到理想的效果，游戏开发资金已经大量投入。游戏制作人表示，本次《杀戮地带2》的开发费用将远远高于拍摄电影《Black Book》花费的金额（1600万欧元/约合人民币1亿6千万元）。

6位 X360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

本作的关卡制作总监Tyson Green表示大家每天工作12个小时以上，即便是在周末，开发人员们仍然在马不停蹄地进行着紧张的工作。

前回4位 本次计票 349



7位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

小林裕幸明确表示会有系列前作中的角色出现，他说："我不能透露他/她是谁，但肯定是之前的系列游戏里出现过的角色。"

前回6位 本次计票 340



8位 PS2 动作过关 战国无双2·猛将传

■KOEI ■2007.8.23 ■4280日元

本作追加了攻击力、各种参数更高的第六把武器，并还有新系统、新技巧登场；以及嘉惠初学者的"天国模式"与可让玩家挑战极限的"地狱模式"。

前回7位 本次计票 327



9位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

■NBGI ■2007年10月 ■价格未定

现在在XBOX LIVE上已经有本作的试玩版下载了，试玩版中包括了游戏的第一关，可以联网的朋友就能够抢先体验《皇牌空战6》的魅力了。

前回8位 本次计票 322



10位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

■CAPCOM ■2007年预定 ■价格未定

第一章中会有Jill跟Chris登场；第二章中会有拉昆市警察署的Leon以及Claire；第三章中会有Jill以及Carlos登场；第四章则是Leon以及Ada登场。

前回10位 本次计票 306



11位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

■SQUARE・ENIX ■2008年内 ■价格未定

《战神》作为一个完整的系列，被赋予了深远的意义、宏大的背景和深刻的主题。克里托斯始终难逃他被诅咒的命运，这也关系着整个战神神话的发展。

前回9位 本次计票 298



12位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

■CAPCOM ■2007年冬预定 ■价格未定

本作新加入的松永久秀是日本战国时代的代表人物之一，以彻底追求私欲而全然不顾信义的智谋枭雄形象广为人知，屡次背叛所投效的势力。

前回11位 本次计票 275



13位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

■SQUARE・ENIX ■2007年内 ■价格未定

在多人联机合作冒险的时候，进入战斗之后，NDS的上屏幕显示的是敌人的样子，下屏幕显示的则是己方队员们的指令情况。

前回12位 本次计票 263



14位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

■KONAMI ■2007年秋预定 ■价格未定

本作曾于1993年登陆NEC公司生产的PCE主机之上，并成为"恶魔城"系列中首次使用CD-Rom载体的游戏，画面和音效在当时看来都非常不错。

前回15位 本次计票 241



15位 PS3 动作冒险 怪物猎人3

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

尽管一直没有公布具体的消息和内容，不过本作已经足够吸引那些喜欢"怪物猎人"的玩家了，著子同学更是表示准备为了它买台PS3。

前回13位 本次计票 219



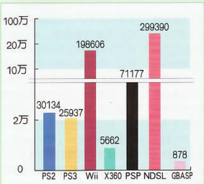
这次新上榜的作品就是PS3上最吸引眼球的大作《杀戮地带2》了，本作可以说是今年E3展上最具期待的作品了，两年前那段惊世骇俗的宣传视频让人惊叹之余也引发了对其真实性的大争论，这次就是索尼的答复。实际游戏素质果然与当初的宣传视频有明显的差距，但这么高的完成度也已经是很不错的了。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期没有新游戏上榜，不少上榜游戏的排名有一定的变化。前两期占据榜首的《盗墓者10周年纪念版》这期排名下滑到了第6位，取而代之的则是光荣的《大蛇无双》。《超级机器人大战OG》这次再进一步，上升到了第2位，就在本作发售后不久，BANPRESTO就公布了新作“OG外传”的开发意向，看来OG系列将被再次发扬壮大起来。或许是因为汉化版的发布，NDS上的《逆转裁判4》得票数量开始缓慢上升中，期待更进一步的表现。

排名	游戏	信息	计票
1	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:399
2	超级机器人大战OG	■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:387
3	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:368
4	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:363
5	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:347
6	盗墓者10周年纪念版	■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:345
7	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:330
8	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:326
9	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:314
10	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:302
11	逆转裁判4	■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:281
12	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:268
13	最终幻想战略版·狮子战争	■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:252
14	口袋妖怪·钻石/珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:236
15	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:221

【日本硬件双周销量统计】



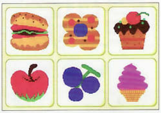
【榜评】与上期相比，最近两周日本游戏市场的硬件销量基本持平。在前不久举行的E3展上，索尼宣布60GB版的PS3将会降价，并同时发表了80GB版的PS3。不过降价的PS3只对应美版主机，所以尽管降价之后PS3在北美地区的销量有了一定程度的上升，但在日本地区销量还是与以前相差无几。另外，Wii在日本的销量有一定幅度的上升，双周销量比上期要多出5万台左右。本期统计时间（2007.7.9–2007.7.22）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.7.22–2007.7.28

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	NDS	口袋妖怪·钻石	任天堂	2007.7.27	角色扮演	29.99英镑
2位	X360	变形金刚	ACTIVISION	2007.7.20	动作游戏	49.99英镑
3位	NDS	口袋妖怪·珍珠	任天堂	2007.7.27	角色扮演	29.99英镑
4位	PS2	哈利波特与凤凰社	EA	2007.6.28	动作冒险	39.99英镑
5位	NDS	脑轻松教室	任天堂	2007.7.7	益智游戏	19.99英镑
6位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2007.6.29	益智游戏	29.99英镑
7位	Wii	Wii Play	任天堂	2006.12.8	其他	39.99英镑
8位	PS2	怪物史莱克3	ACTIVISION	2007.6.22	动作冒险	29.99英镑
9位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.19	益智游戏	19.99英镑
10位	PS2	老虎伍兹高尔夫球巡回赛07	EA	2006.9.22	体育竞技	19.99英镑

【榜评】去年年底就已经在日本发售的NDS怪物级超大作《口袋妖怪·钻石/珍珠》终于在今年7月底登陆欧洲，估计欧洲的PM迷们早已经等得海枯石烂了，而且游戏一发售，两个版本的口袋妖怪就高居排行榜前列，足见其人气之高，相信口袋妖怪系列全球销量的神话仍将被续写下去。另外，在上榜的十款游戏中，我们可以发现有三款都是NDS上“脑锻炼”性质的作品，由此也可以看出“脑锻炼”系列不但是在日本，在欧洲也是同样大受欢迎。



↑简单、轻松、有趣，这就是“脑锻炼”系列成功的关键因素。

日本家用机软件四周销售排行榜

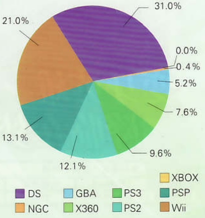
JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.7.9–2007.7.22

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	Wii	勇者斗恶龙·神剑	■SUQARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.7.12 ■6800日元	销量 361894
2位	PS2	实况力量职业棒球14	■KONAMI ■体育竞技 ■2007.7.19 ■7329日元	销量 154799
3位	NDS	赛尔达传说·幻影沙漏	■任天堂 ■动作冒险 ■2007.6.23 ■4800日元	销量 117825
4位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 85888
5位	NDS	眼力实践锻炼DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.5.31 ■3800日元	销量 70467
6位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 58445
7位	Wii	实况力量职业棒球14Wii	■KONAMI ■体育竞技 ■2007.7.19 ■7329日元	销量 48475
8位	NDS	开花吧！小机器人	■任天堂 ■动作游戏 ■2007.7.5 ■4800日元	销量 44344
9位	NDS	加油 我的管家日记	■任天堂 ■其他 ■2007.7.12 ■3800日元	销量 44202
10位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■动作冒险 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 39056

【榜评】Wii上的《勇者斗恶龙·神剑》首周销量就突破了30万份，由于有着DQ的名头，再加上本作充分利用Wii手柄的特性，动作要素大幅增强，因此在发售之前就已经获得了极高的期待度。而且这个成绩也是目前为止Wii上的游戏在日本首周销量最高的。KONAMI的《实况力量棒球14》销量也非常不错，日本人对棒球这项运动的喜爱使得其销量肯定低不了。

【美国硬件周间销量统计】

主机	周间销量	总销量
NDS	140151	13730938
Wii	95171	3974505
PSP	59483	8864934
PS2	54701	44524847
PS3	43498	1738147
XBOX360	34174	6607403
GBA	23725	40768173
NGC	1656	12697057
XBOX	11	15933106



【榜评】从实际数据来看，美版PS3的降价对其销量的促进并不如预期中那么明显。任天堂主机仍然占据了整个美国游戏主机销售市场的较多分额。（2007.7.22–2007.7.28）

御底揭密！





白騎士物語

しろきしものがたり





与自己的分身一起面对人生的选择！





↑巨大的怪物背上似乎是一座古堡，PD3机能果然强大。



变身英雄 降临在梦幻般的世界！

PS3	本刊译名：白骑士物语			CERO
	LEVEL-5	价格未定	2007年12月31日	
角色扮演	BD-ROM	日版	一人	记忆容量未定

本款作品是LEVEL-5的最新作，该公司在《勇者斗恶龙8·天空、海洋、大地与被诅咒的公主》上市前只是一个名不见经传的小公司，但在该作上市以后，立刻因为该作品的优秀品质而得到玩家的赞扬，更将勇者斗恶龙系列带上了新的高峰。随后该公司又制作了《星际游侠》、《雷顿教授与不可思议的小镇》等多款优秀作品，LEVEL-5也逐渐成长为一线著名厂商。本作是以一名可以变身为高大骑士的少年为主人公，为玩家讲述了奇幻世界中的传奇故事。虽然本作是LEVEL-5为PS3主机制作的第一款作品，但却充分表现出了主机的硬件技能，游戏的画面表现力接近真实，玩家除了会被游戏本身的精妙系统吸引外，还可以得到视听的震撼。与巨大敌人的激烈战斗是本作的最大特征之一，在野外地图上，玩家经常会遭遇到比自身高大几倍甚至几十倍的敌人，让玩家感受到真实的压迫感。

白骑士不为人知的故事！

《白骑士物语》的理念始终没有改变

——白骑士物语情报初次公开还是去年的东京电玩展上，距今已经有很长时间啦！

日野■是啊，我也感觉是终于打破了沉默。

——受到很多玩家的期待啊！不过因为一直没有什么情报，在专业杂志上也一直占据着期待榜前几位的位置。

日野■预定在PLAYSTATION PREMIERE 2007展会上公开游戏映像，在这次采访中也会透露一些秘密。

——在询问细节前，想先问一下，游戏的设计理念没有什么变化吧？

日野■对。英雄主题、壮大的幻想世界完全没有变化。故事则是主人公营救公主的单纯明快的故事。利用PS3主机的强大机能，为玩家带来了壮阔的幻想世界。



——在故事进行中，解决了该地图的事件后，才能继续前进吗？

日野■基本上是这样的。在游戏进行后半自由度增加，可以去的场所也越来越多。

——原来如此。战斗系统跟以前说的一样，只用圆圈键操作即可完成战斗吗？

日野■这也没有变化。虽然是大作感洋溢的作品，但依然简略操作，使玩家尽可能地享受游戏的快乐。

——实际的战斗中，巨大的敌人和巨大的白骑士战斗时，在周围还混杂着矮小的同伴给人留下了深刻的印象。

日野■如果只是变身的白骑士跟巨大敌人战斗，则不能表现出人物的身体差别。让矮小的同伴同样参加战斗，则有了参照物的对比，可以完美表现出身体的差别，同时给玩家带来震撼的感觉。

——是啊，如果一方是巨大的白骑士，一方是同等大小的敌人，确实是不能让玩家感觉到大小的差异啊。

日野■对哦。因为为了表现出白骑士的魁梧，比如让矮小的人类同时加入战斗。现在的白骑士身高设定是7米，这个高度已经是游戏画面表现的极限了。在开发的最初阶段，考虑将白骑士的身高设定为15米，但是在实际制作中发现行不通。经过一系列的试验，决定用7米的高度。这个高度的白骑士即可让玩家切实感受到他的高大，也可以和其他的人类一起并肩战斗。



——顺便问一句，除了白骑士和敌方阵营中的黑骑士，还有没有其他的骑士存在呢？

日野■有其他骑士存在。不过在现在的映像中，大家则找不到其他的骑士。

——对这个映像很感兴趣啊！

日野■在映像中还收录了背负着城市的巨大怪物。仅仅是观看到这个画面，玩家便能切身感受到怪物的规模，对游戏的印象也会发生改变。实际上我在观赏映像后，也会重新改变对本作的印象。

——越来越感兴趣了，那么大的怪物也能完整表现吗？

日野■刚才提到的怪物和全长两公里的怪虫等等，在以前的主机上不能表现，不过在强大的次世代主机PS3上却得到了完美的表现。

制作主人公要考虑很多

——接下来想问问现在已经公开的要素，首先则是最感兴趣的自行制作主人公。

日野■看了游戏画面立刻会感觉出来，本作的主人公制作非常精细，细微的部分都由玩家亲手制作。

——真的非常细致啊，而且自己制作出的主人公可以和游戏的主角一起冒险啊！

日野■是啊。如果制作出一个跟自己非常相似的主人公，那么在游戏的冒险中则更会身临其境。

——这确实很有意思。而且玩家可以制作出专属自己的主人公，带着他们在奇幻的世界中冒险。

日野■本来在城市中的居民等都需要大量的人物形象，并为之准备了大量的人物外表、身材等。从这里受到了启示，突发奇想利用这些让玩家自行制作主人公，并进行了一系列的摸索尝试。

——是这样啊。本作的主人公姓名已经公开了啊。

日野■莱纳多和由利。以往的作品中，主人公都是以英雄的形象出现。而本作则是以莱纳多的视点为主线进行，尽最大努力加入了符合玩家想法的部分。并且还加入了与公主一起跳舞的剧情。（笑）故事的关键部分则是莱纳多与公主的关系。如上所述莱纳多为了营救公主踏上旅途，因此在故事中他与公主的关系逐渐增进，当然并不是仅仅描述他与公主之间的关系。为什么骑士会存在这个世界里？骑士的存在对这个世界会有什么影响？这些谜题都会在游戏中为玩家一一解明。

东京电玩展2007便可以进行实际试玩！

——除了这次的映像，在本作上市前今后还能看到新的映像吧？

日野■在东京游戏展上，虽然是以这次公布的映像为中心，但是玩家却可以现场试玩！

——啊！可以亲身试玩啦？这可是个好消息啊！

日野■不过也希望玩家们能看看这次的映像。对了，在这次的映像中的主题曲是从48首曲子中选出的一首。



——48首曲子！很惊人的数字啊！

日野■而且声优部分也非常豪华。如果时间能宽裕点儿就好了，那样在这次的映像中便能多收录一些。

——声优的阵容是？

日野■目前还不能公布，但绝对是非常豪华的声优阵容，采用的全部都是活跃在第一线的著名声优。

——说到声优才想起来，刚才咱们说到的由玩家自行制作的主人公配音是怎么处理的呢？

日野■目前准备了多套方案，也许是从中选取玩家自己喜爱的声音，也许是根据制作出人物的身高体重等自动选择合适的声音。

——明白了。最后请再对期待本作许久的玩家说些什么吧？

日野■每次制作大作都会觉得非常艰辛，而制作本作则比以往的大作更为艰辛，开发规模不同，PS3主机对软件的品质要求也更高。

——确实是这样。

日野■备受瞩目的《白骑士物语》即将上市，敬请期待。而我目前的首要任务，则是尽量先制作一些最新映像，让玩家先睹为快。

选择自己最喜爱的形象！与自己的分身一起冒险！！

本作除了固有的游戏主人公以外，还有由玩家自行制作的主人公，可以把他们当做是玩家的分身。在游戏中他们与莱纳多一起冒险，是非常重要的同伴。为了让玩家能够制作出自己满意的主人公，在人物设定方面为玩家准备了很多设定项目，从眼睛、体型、头发等部分都由玩家自行设定。而且各大项下还有详细的分组，连肌肤的颜色、肌肉和脂肪的比率等细微部分都由玩家控制。此外还可以在人物的脸部填加皱纹，让玩家可以制作出中老年的勇士。虽然自行制作主人公会花去大量时间，但是却可以制造出自己的分身，使玩家更加身临其境。

面部表情极丰富





←终于制作出了一名日本风格的主人公，而这张中年男子的脸庞却似乎在哪里见过。

命运齿轮悄然运转





本作的主人公莱纳多本是在商社工作的少年，因为偶然的机遇与白骑士相遇，并且得到了变身的能力。白骑士是在古代遗迹中发掘的铠甲，自身拥有思想，被他认可选中的人可以得到变身的能力。因为白骑士拥有摧毁古代文明的强大力量，所以一直被各方抢夺。

STORY 觉醒之日渐渐逼近……

一直和平的巴朗德鲁王国与邻国佛利亚公国签订了和平条约，并在同时举行了庆祝美丽公主成年的成人仪式。然而在欢乐的庆典上，得到沉睡在王国的古代“骑士之力”的漆黑军团威扎多突然发动袭击。整个王城陷入大混乱并且四处都燃烧着熊熊烈火，此时正好在王城中的商社少年莱纳多因机缘巧合与公主相遇，并带领公主逃至地下宝物库。为了保护公主，莱纳多解放了骑士的力量，变身为白骑士。但在主人公与巨大怪物战斗时，公主被威扎多掠走，为了救出美丽的公主，莱纳多决定踏上旅途，而在前方等待少年的却是无数的陷阱和敌人……

莱纳多



←普通的人类少年得到白骑士认可，变身为白骑士，告别了自己平稳的生活，为了营救公主踏上旅途。



普通的人类少年得到白骑士之力，看似只是机缘巧合，其实却并非如此简单。虽然从此就要与自己的平静快乐的生活彻底告别，但为了可怜的公主，主人公却毫不犹豫地选择了战斗。



↑勇敢的少年莱纳多守卫着美丽的公主，英雄救美的传统永远不会过时。

由利





与莱纳多一起旅行的美丽少女。从她的发型和服饰上可以看出她属于那种身轻如燕，动作灵活的角色。目前除了她的姓名和外表以外，一切都是未知。

瓦鲁托斯



统治巴朗德鲁王国的国王，与邻国佛利亚公国签订了和平条约，在庆祝女儿成年盛典的最高潮时，遭到袭击命丧黄泉。

西兹娜公主



巴朗德鲁王国公主，成人盛典的女主角，受到漆黑军团威扎多袭击时跟主人公一起逃到宝物库，可惜在主人公与巨大怪物战斗时，被威扎多掠走。



→在地下宝物库中，英勇少年和美丽公主发现了神秘的白骑士，少年的命运从此转变。

的那个瞬间。





静沉思 屹立古堡间

↑少年静静地伫立在古堡之上，仿佛在沉思着什么，天空中飘过白云朵朵，似乎带走了少年的哀愁。

黑白骑士交相辉映！

黑骑士





↑浑身覆盖着厚重的铠甲，只在双目间透出了寒冷的光芒的重甲骑士让人不寒而栗。

白骑士的竞争对手？拥有强大力量的铠甲并非只有白骑士一个，在这个世界里还存在着名为黑骑士的铠甲。黑骑士的后背生有漆黑的双翼，头部插有火焰般鲜艳的羽饰。它与白骑士一样都是拥有意志的半生命体，其他却尚属未知。



漆黑铠甲男

用漆黑的铠甲和面具将自己保护起来的神秘人物，用一把古怪锋利的大剑砍杀敌人。曾与威扎多一起袭击巴朗德鲁城，之后一直执着地追击莱纳多。



艾鲁多亚

与莱纳多一起旅行的中年剑士，虽然年长但却英勇善战，锐利的目光和强健的体魄暗示出他的一名剑术达人身份。



达拉姆大公

巴朗德鲁王国邻国佛利亚公国大公。与巴朗德鲁王国签订了和平条约，但这似乎并非是他的本意。

力求真实的战斗系统 极为重要的变身能力！！

本作进入战斗时，不用切换到战斗画面，而是在野外地图上直接进入战斗。战斗中人物和怪物的动作都接近真实，每一个动作都非常自然流畅，并非依靠华丽的动画渲染表现出人物的强大。敌人的种类颇为丰富，除了巨大的怪物外，还有不少人型敌人出现在战场上。在敌人发动攻击前，玩家可以进行各种战斗准备，可以根据敌人类型和战斗需要将各种战斗技组合。在满足一定条件后，玩家还可以选择变身，变身后的人物能力大幅提升并且帅气十足。而变身系统则是本作的一大特点，玩家可以像漫画中的英雄一样依靠变身能力提升能力，但却受次数和多种限制制约。虽然变身的强大力量对玩家充满诱惑，但在游戏中却并不提倡玩家不断变身，因为保持人类的姿态挑战巨大的怪物，可以为玩家带来别样的感觉，在极不利的条件下击倒敌人取得胜利会让玩家得到更为强烈的成就感。

完全即时。

生化全新篇章
目光和枪口，都将再次抬起



主人公 克里斯·雷德菲尔德 *Chris Redfield*



→此时看上去还算是一个有着正常日常生活的小镇，稍微有一点集市的感觉，画面近端这个人就是克里斯吧。

↓虽然时光已过10年，但克里斯却显得更加强壮干练，动作依然是那么专业。

新的生化，其情节在时间轴上继续向后推进，并非是补充讲述4代之前的故事。生化5的时间点设定在初代生化"洋馆事件"的大约10年之后（2008年左右），可以说游戏的故事和人物走过了与现实一样长的时间，真实感强烈。现在的克里斯显得更加沧桑、成熟，以游戏的时间轴来计算，他已经在玩家面前消失了10年，这期间，他又经历过怎样的历练？10年间，S.T.A.R.S.不在了，Umbrella也已经风流云散，只有"生化"，仿佛诅咒的宿命一般，已成为几位主角心中的烙印，永远，无法消去。

生化，烙印在



BIOHAZARD 5

等待多时，生化危机5的男主角终于由官方正式确认——也正如此前绝大多数人猜想的——克里斯·雷德菲尔德，同时也是初代生化（包括重制版）以及维罗尼卡的主人公之一。在人选问题上，CAPCOM依然保持了生化系列的传统——反复起用几位核心人物出任主人公，没有盲目扩大主角阵容，这有效地增强了世界观的紧凑感以及故事的延续性。 □文/唯夜



↑生化系列采用双主角也是很有传统的做法，不知这次是否会恢复双主角的设置。如果真是这样，另外的主角/重要配角又会是谁呢？克里斯既然登场，克莱尔应该也会出现吧。

PS3	本刊译名：生化危机5			
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	CERO 審査予定
动作冒险	BD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

故事背景

生化危机5将拥有一个上演着无数狂乱的舞台，从各种画面上可以明显地感受到，这个地区干燥的沙漠感十分强烈，将烦乱和不安的印象进一步印到了观者心中。仔细观察就可以发现，克里斯肩上的徽章已经由原来的“S.T.A.R.S.”变成了“BSAA”，这又是什么组织的缩写？可以想见，这个于系列中首次出现的名词将成为新时代生化里的核心背景元素之一。



←这次的地形更加写实，复杂，可以看出纵深距离也很远，这一下不知惊动了多少敌人。





克里斯的敌人

这次的敌人既非系列早期作品中的丧尸，也不是于4代中出现的寄生体，虽然他们看上去就是普通的人类，但在官方定义中依然为“非人”，以本作制作人竹内润的说法就是：“有着人类的样子并且拥有智力”。从众多敌人的外观以及画面背景格调中，我们可以明显感受到一种陷于饥饿和战乱的非洲地区的氛围，动荡和狂躁感十分强烈。再加上宣传影像中有意的高光处理，更加深了那无遮无挡的刺眼阳光的印象，干渴和燥热的气息充溢画面。这一切元素的应用都为了强化突出本作的主题：“集体狂暴”。显然，这次敌人的集体攻击意识将更积极，更疯狂。

主角心中永远宿命的伤。

游戏的系统

从目前公布出的画面可以判断，本作仍将延续4代的基本作战系统：过右肩的第三人称追尾视角。不过制作人同时表示，本作也会拥有与这次作战环境相配合的新系统——这次敌人的涌现程度堪称疯狂，几乎是数十人齐上的地步，而且其攻击也更加多方位化，几乎是真正的360度全包围，可以想象，在这种情况下，如果仅用一把单点杀伤的武器真的很难阻挡得住。





车轮再次滚动 危机和欲望，都从不曾停息

可以确认的是，本次公开的影像和画面都是即时演算的，确实十分强大。不过更令人关心的是，这些是实际游玩时的画面吗——并不是质疑它的质量，相反，是有一种不太敢相信的惊喜：真的会有这么多敌人同时涌现吗？并且是四面八方地攻击，克里斯仅凭一把小手枪拦得住吗？由此，我们不禁十分期待本作会增添怎样新的动作系统，以辅助主人公应对这种混战的大场面。

“其实只要亮度达到一个极限，光明与黑暗，两者就都会蕴含于其中。”

在《生化危机5》终于公布了新情报的时候，我们特别专访了本作的制作人竹内润先生。访谈中我们能看到与游戏内容直接相关的问题，也会听到开发人员对于本作的一些感想，在游戏还没来到我们手中的时候，就来先期了解一些关键信息吧，the key to the newest biohazard。



继承了4代的架构，但却是完全不同的作品

——两年之后再度更新的情报让我们看得很是过瘾啊。

竹内润（以下简称竹内）■这次的影像其实也算是有几分“纪念”的意义在里面——终于可以让玩家看到游戏的雏形了，因为以前还只是很孤立的概念，这次跟以往的预告片比起来，具体性增加了许多。在考虑次世代主机上的生化该拥有什么样的要素时，我们的眼前总会浮现系列之父三上真司所做的《生化危机4》。这款伟大的游戏就像是一个无法超越的“父亲”般的存在，宛如一堵高墙横亘在我们的面前。不过，在我们思考如何塑造BIO5这个“后代”的时候，不能因为前辈的伟大就亦步亦趋，单纯的模仿只会把自己埋没掉。所以，这次尽管我们采用了4代的基本界面和系统，但又要引入很多新的东西，面临着新老要素必须加以完美融合的困难，这正是本作在开发过程中花费最多时间的地方。至于最终做出来的结果，我想大家在玩过成品后都可以体会得到。本作的确继承了4代的游戏性，不过同时又有着完全不同的游戏感受。

——为了在剧情方面做个了结，而选择了以克里斯的角度来讲述新的故事？

竹内■用“了结”来形容并不是很贴切，这次只是想描述一下这十年来克里斯究竟是如何度过的。并且一旦将他在这段日子里的经历描述出来，4代中那些未被提到或者存有疑点的部分也就会迎刃而解了。相信各位玩家和观众在看完最新的图片和影像后，心中也会产生各式各样不同的感想。

但其实真正有趣的东西你们还没有看到，我们在实际游戏中还设计了一个非常重要的神秘要素哦，只不过现在还隐藏着。

——重要的神秘要素？

竹内■是的。虽然现在看起来本作在基本系统方面跟4代几乎完全一样，但其实我们已经设计好了一个全新登场的重要系统。

——具体是什么样的系统呢？

竹内■抱歉，目前还不能透露，因为现在要是讲出来的话，明年我们就没有东西可讲了（笑）。

——啊，还要等到明年啊？

竹内■只是个大概的说法，当然距下次再公开新情报不是真的要再等一年的（笑）。总之，现在就请大家先将本作当成是继承了4代系统的作品吧。而在将来看到我们新的预告片的时候，也许又会产生完全相反的印象——“咦，这是生化危机吗，是以前看的那个《生化危机5》吗？”这样惊喜会更大吧。



竹内润先生

《生化危机5》的制作人，早在街霸2的时代就参与了开发工作。此后还曾参与过生化系列1、2以及鬼武者系列中数部作品的制作开发，其最新担当过的作品是《失落的星球》。

在极限的光亮中，也正蕴藏着黑暗

想要传达的不只是一段影像 制作人竹内润



——话说在新公开的图片和影像中，画面对比度和高光效果还真是强烈啊。

竹内■尽管这种高亮度跟以往生化所一贯坚持的“黑暗”正好相反，但其实只要亮度达到一个极限，就会同时蕴含两者。比如说，当克里斯打算进入一幢没有门的建筑物时，因为此前周遭的环境很亮，所以刚进入建筑内部时会因为较昏暗的光线而看不清里面的情况，这也是很写实的处理，对吧？只有在稍等一段时间后，等眼睛逐渐适应了昏暗的状况后，才能看清周围的环境。

——游戏中这些设计和处理都会出现吗？

竹内■当然。而且相反的情况也有，比如从较暗的场所突然来到明亮处时，眼前就会短时间内瞬间一片雪白，让人有炎热、耀眼的感觉。这种由于光线变换带来的写实处理，正是游戏用以为玩家设置困境和障碍的手法。这种看不见、无法瞄准所带来的恐慌感，正是需要有足够的明暗反差才可以合理实现的，所以我们才设计了那么亮的外部环境。不过虽然画面很是“光明”，但游戏的本质依然是刻画“恐怖”，在这一点上，我们不会与过去的系列各作有什么不同，请不必担心。



神秘的女性，别有意味的画面

——这张图片（右上）中的女性显得很是与众不同，整张图也显得很有深意呢。

竹内■虽然这张图片在这次的预告影像中只是于工作人员名单结束后短暂显现了一下，但我想下次预告片的主角应该就是她了。我们这个算是“次回预告”的“预告”吧。

——这个人物在系列以前的作品中有登场过吗？

竹内■哎呀，最近我的健忘症很严重，难得你们来做专访，但我却偏偏想不起她的名字了，说起来还真是奇怪（笑）。

——你骗人(大笑)。这位女性在故事中是否占据了相当重要的地位呢？

竹内■从各个角度来看，她的存在（对于整个系列而言）都是非常重要的。



——这么说的话，我好像猜到了一点。

竹内■说到这里，对于那些玩过系列各作，并且脑筋转得快的玩家，我想你们或许已经知道了。

——应该是一个被抓走但一直没有被救出来的人吧？

竹内■她好像有类似这样的过去呢（笑）。刚才我说游戏会让玩家产生“这竟然是生化”的讶异感受，就跟图片中的她有密切的关系。

——同时也会跟新系统有关吧？

竹内■跟新系统有关系，跟剧情也有关联。基本可以这么说，要是少了她的存在，大概就谈不上5代的内容了。

当前的开发进度以及具体发售时间

——请问游戏的发售时间会是？

竹内■原本我打算至少要把预定发售的年份在这次影像的最后打出来，但年份的最后两位数就像日光灯管似的一直闪个不停：一会儿是08，一会儿是09，有时还会跳成10（笑）。

——这么说最快有可能在2008年就会发售？

竹内■说实话，08年内发售实在不太有把握啊，不过如果说2010年的话，可能就比较有希望了。

——哦，所谓好东西要花时间慢慢开发的意思吗？

竹内■其实开发过程还是挺顺利的，所以我想下次再公开的时候，应该就可以谈论到更多新的东西了，我自己也很希望下次就可以公布明确的发售日期。

——我们也会打从心底里期待的。

畅谈生化危机5的开发思路





←俯瞰的街景，一个有着小市集的聚居地。当然了，表面上的平和是虚伪的，这片宁静下掩藏着蠢蠢欲动的不安。

坂口博信一跨世之作悄然逼近

绝秘情报终解禁 系统、主人公曝光

ASH ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイック シールド ヒート



NDS	本刊译名：远古封印之炎			
	任天堂	5800日元	2007年10月4日	
战略模拟	卡带	日版	1人	卡带容量未定

因为本作出自制作过最终幻想系列的坂口博信之手，号称是超越主机常识的作品。在公布了精美的游戏画面后，更是备受瞩目，然而在自2006年3月公布本作的情报至今一年多的时间里，本作却是悄无声息，导致大家对本作的开发产生了怀疑，甚至出现了本作停止开发的传闻，使一直期待本作的玩家饱受煎熬。而这次公布的新情报则让期待本作的玩家们吃了定心丸，并进一步揭开了神秘之作的面纱。从游戏画面上看玩家会对自己的视觉产生怀疑，甚至不敢相信这是NDS主机上的作品；游戏的精妙系统也值得玩家钻研。本作的主题是“灰烬”，意思是即使被燃烧成灰，也会再次重生与主人公并肩战斗，表达了循环净化之意。除了游戏的主人公之外，玩家还可以招募到七种灰战士，让他们与不同的主人公配合，战斗方法和育成方式都会发生变化。而最大的新讯则是本作目前开发度已经高达98%！

本作核心主人公……

STORY

富饶美丽的米利尼亚王国，
阿夏公主年满十七，
召开盛大的王位继承仪式，
举国上下欢声笑语。
阿夏公主戴上王位象征米利尼亚腕轮时，
满身火焰巨蛇从天而降，
欢声笑语变成无尽哀号，
城市燃烧烈火中，
百姓士兵化为灰烬。
繁华热闹的天堂瞬间沦为一片瓦砾，
只剩下手持腕轮的阿夏公主呆立废墟中。
凶猛的怪物向她步步逼近，
忠心护主化为灰烬的家臣此时重生，
其他的忠臣们也纷纷获得新生，
守卫在阿夏公主的身边，
一行人踏上讨伐火蛇的之旅……



酷似战士的魔导士 丹

萨姆内鲁西亚王国的优秀魔导士，带领部队封印火蛇时，与阿夏公主相遇。虽坚信本国政策，但不能容忍利用孩子而逃亡。

Dan





为了追逐正义，告别祖国的青年。

瞬间失去全部荣耀，在战斗中找寻自我的少女。

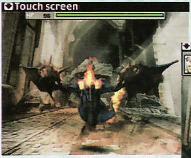
遭到火蛇袭击失去了一切 阿夏公主

米利尼亚王国公主，唯一的王位继承人。因幼年父母双亡，由摄政忠臣布鲁内克抚养成人。剑术、礼仪兼修，但比较自负。因为奇妙的正义感过强，经常惹出一些麻烦。

Aisya

三人一队的全新战斗系统

本作的战斗系统独特，不再是以个人为单位进行战斗，而是三名队员组成一支队伍，以队伍为单位参加战斗。选择了该队中一名成员进行战斗时，其他两名成员无论距离这名成员多远，都会自动参加战斗。玩家可以召唤“灰战士”协助战斗，因“灰战士”分为七大职业，在召唤时玩家需要仔细思考，根据战场的变化选择召唤。



↑以被摧毁的城市为舞台，与巨大的怪物进行战斗。选择正确的攻击、回复指令，利用团队的力量一定可以消灭它。



↓战斗的基本是三人一队，在阿夏公主身边的是衷心耿耿的布鲁内克，另一边就是死而复生的灰战士。



↑上下屏幕分别显示出敌我双方成员，看来目前的敌人比我军要强大许多。

触摸到底 战略新尝试

除了新颖的战斗系统和战略模拟、角色扮演双结合的游戏类型外，本作的操作方式也一反战略游戏的操作传统。虽然DS主机拥有独特的触摸机能，大量游戏都使用触摸屏，但是很多战略游戏因为玩家的操作惯性，不得不舍弃得天独厚的触摸优势而采用传统的操作方式，或者是传统操作与触摸并存。然而本作却坚持将触摸进行到底，游戏中的一切操作都使用触摸笔完成。因为战斗并非以个人为单位完成，而是采用了小组战斗的系统，操作方面也与之对应，以为玩家带来前所未有的感觉为目标。在刚刚进行游戏时，也许会有部分玩家感觉不适应，但是稍微游戏一段时间后，玩家必然会从中得到全新的乐趣。



化身灰烬仍然重生救主！ 布鲁内克

沉静的外表掩饰不住火焰般的忠诚。

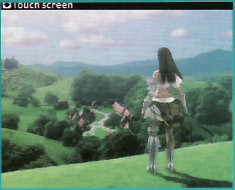
米日尼亚前任国王去世后，在治理国家的同时肩负起养育公主的重任，在他的精心呵护下，阿夏公主茁壮成长。

与一切生命心灵相通 艾缪

通灵的体质，被囚禁的心灵，何时解脱？

年幼的森之住民，可与生物心灵相通，并可操纵它们。虽然森之一族远离人类社会，但却因为特殊能力被萨姆内鲁西亚王国囚禁。

本作除了系统精妙外，让玩家更为惊讶的是游戏中精美CG随处可见，并且全程语音，让人不由得不敬佩对NDS主机的机能和厂商的制作实力。下面则是部分精美的游戏画面，请大家先睹为快。



↑站在小丘上的公主眺望着远方，不知尽收眼底的美丽景色是否属于她米利尼亚王国。



一口吐火焰将一切烧为灰烬的巨大火蛇突然从空而至，精美的游戏画面使真实感和压迫感大增。



↑与神秘的人物遭遇，不知道外表冷酷帅气十足的他到底是同伴还是敌人。

次世代作品 挑战机能极限

NDS主机利用触摸笔和麦克风为玩家带来了全新的游戏方式，可是游戏的画面一直不能让玩家满意，大部分玩家已经彻底放弃了对游戏画面的要求。而本作却以精妙的游戏系统为基础，配以精美的游戏画面，并且辅以全程语音，将硬件机能发挥到极致，打破了玩家的陈旧观念，为玩家带来了全新的感觉。战略游戏一直以战术性等因素吸引玩家，但全部作品的游戏画面素质普遍一般，而本作则一反传统。除了游戏画面外，子安武人等著名声优同场献艺。无论是视觉、听觉和游戏性方面，都为玩家带来了美妙的感受。本作可以称为NDS主机上最豪华的作品。

在熊熊烈火中永生！

行动指令与普通的战略角色扮演游戏完全相同，玩家可以选择攻击、防御、物品、待机、逃走等选项，不知本作的无行动待机是否可以回复角色的体力。







↑图片中显示的是在战斗中敌人的移动路线，与我军的移动方法完全相同，在游戏中应该有敌人行动速度调节等多种设置。



↑布鲁内克发动攻击，在屏幕上方显示出招式名称，这个招式似乎不是布鲁内克的普通攻击，而是他的特技攻击招式。

灰战士：阿夏的好伙伴！

灰战士指得就是那些身体被火蛇烧成灰烬，但死而复生的战士们。玩家必须使用特殊的AL点数召唤他们，并组成队伍一起战斗。



全方位超越硬件常识之作……

——自从听到本作预定开发后，一直都没有本作的情报。现在有幸看到本作的画面，感觉本作的开发进展很顺利。

坂口■没错。终于整体成形，进入平衡性调整的最终开发阶段。

——这次坂口先生亲自担任脚本制作吗？

坂口■是的，在脚本方面下了很大工夫，主要脚本是与田中谦介商量后我拍板定音的。加上负责人物设计的皆叶英夫、负责音乐的崎元仁构成了主要游戏制作阵容。

——真是豪华的制作阵容啊！下面一边实际感受一下本作一边谈怎么样？（看完片头CG后）啊！加入了CG啊，太棒了！

坂口■本作就是要挑战一般DS主机常识的作品，并且积极地使用语音和映像，另外游戏中的战斗力也尽真实。主人公就是这位名为阿夏的少女。

——啊！在前些年的发表会曾经披露过啊。

坂口■实际上，阿夏与我当年离开史克威尔艾尼克斯时开发的PC游戏中的主人公同名。激励我要以当时的心情和干劲，作出这款作品。

田中■（边玩边说）我们也感受到了强烈的压力。

——呵呵。游戏中的人物好帅啊，阿夏也展现出了皆叶英夫先生的风格。

坂口■阿夏是米利尼亚王国的公主，在十七岁生日时举行王位继承仪式途中空中出现了混身火焰的“火焰蛇”，将一切化为灰烬。

——原来如此。

坂口■请注意在阿夏面前并没有瓦砾和灰烬……然后由此进入游戏本篇。

——游戏标题的关键字也是“灰”。本作的系统是采用一般的战略角色扮演游戏系统吗？

坂口■不，稍微有一些变动。

田中■在战斗中设有“AP”槽，当AP槽归零时，该人物可以自由地移动或战斗。移动、使用物品等各种行动都要消耗AP槽，在AP槽涨满以前，可以进行多种行动。

坂口■一个小队由三名成员构成。虽然这三名同伴都是独自行动，但是要消费共有的AP槽。因此在游戏中玩家可以让一名队员独自冲锋，也可以让整个队伍集团推进。在游戏后期，最多可以同时派遣五支小队出战。而全部操作都要使用触摸笔完成。

被消灭的人获得新生成为灰战士

——原来如此。稍微改变了一些也加强了战略性。（观看实际游戏画面）呀，事件？

坂口■在游戏的最初，被火焰蛇烧为灰烬的人们，化身为灰战士重生。他们有各种职业，能加入主人



坂口博信

MISTWALKER社长。最终幻想系列的创始人，深受玩家爱戴。本作是他第一次制作战略角色扮演类型游戏，本人也把这款作品当作是一种自我挑战。代表作品有《蓝龙》、最终幻想系列等。

公的队伍。

——也就是说只有阿夏是人类?

坂口■不是的，还会逐渐出现其他的人类。主要角色担任队伍的领袖，和灰战士一起组成队伍。通过级别的提升可以学会各种各样的技能，玩家可以明显感觉出不同队伍对战斗的影响。此外，还特别准备与之关联的成长系统……

田中■被称为吸收系统，队伍的领袖可以将学会了各种技能的灰战士吸收，自身得到成长。

——啊！吸收？被吸收的灰战士会怎么样呢?

坂口■完全消失!

——啊呀！好过分啊！！

坂口■关于细节咱们改日再谈，这一系统的理念就是如何对待灰战士交给玩家。将自己精心培育的灰战士吸收，或者是不吸收则因人而异，算是一个会让人苦恼的系统吧。

——值得钻研的系统啊！下面谈谈战斗系统吧。

坂口■战斗与战略角色扮演游戏不同，在角色扮演方面比较突出，也就是说采用概念战斗。进入战斗画面后，则是角色扮演式的战斗画面。不过战斗的重点则是要把握住战略战术。进入战斗前，野外地图上敌人的距离以及队伍成员的阵型都会对战斗产生影响。比如说魔法系队员的攻击力强和射程远，但近身攻击很弱，一定要与敌人拉开距离；而肉盾系的战士们则要与敌人接近距离发动攻击。由此可见战术直接反映出对敌人的伤害，相对距离和成员的站位至关重要。

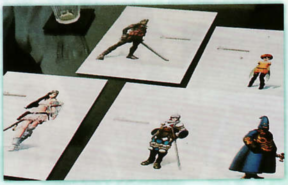
——也就是说将战略模拟与角色扮演完美结合。

坂口■对！不过平衡性的调整比较难。

田中■并不追求一个单位移动位置错误就必须重新再来的严格要求，而是追求游戏的整体平衡。当然在其中也隐藏着挑战极限的部分。

——原来如此。挑战本作果然是可以带来全新的感觉。

试验错误不断更正值得玩味的角色扮演战斗。



——观看了游戏的片段，游戏系统自不用说，故事也意味深长啊。坂口先生在这方面也下足了工夫啊!

坂口■是啊。火焰蛇在各地破坏，所过之处人类都被化成了灰烬。可是为什么火焰蛇将人烧成灰烬？为什么化为灰烬的人会作为战士重生？围绕着这些谜团，故事逐渐进行。

——真的是意味深长。

坂口■与未来世界和逆说要素紧密相关，与《蓝龙》等游戏是完全不同的风格。

——看了游戏画面和系统，觉得真的不像是DS主机上的作品。虽然想象中可以达到本作的水平，但是因实际画面与想象中差别过大，因此很多厂商都会尽量避免追求高品质画面。可是本作的战斗画面写实没有任何的别扭感觉，甚至可以当做完美的动画来欣赏。

坂口■在流畅多彩的战斗画面上煞费苦心，采用普通的卡带容量则达不到这种效果。实际上本作是DS主机第一次采用2Gb的卡带容量，比一般作品大了很多。

——正因为如此辛苦，才能将动画融合到游戏中。

坂口■最引人注目的确实是战略模拟和角色扮演的融合系统。但注意AP槽和阵型移动也会为玩家带来新感觉。

——顺便问一下，已经决定采用指令选择式战斗了吗?

坂口■不，在试验中发生错误，在开发过程中，逐渐感觉向角色扮演战斗靠近。因而很想让大家好好品味一下战斗中不分敌我的角色扮演战斗系统。这也是战略模拟的一部分，因此本作是一款战略模拟与角色扮演参半的作品。

团队战斗新感觉 2007年内务必奉上

坂口■关于战斗还有一个试行错误，使用魔法可以在野外直接发起攻击，这也是意外的乐趣。

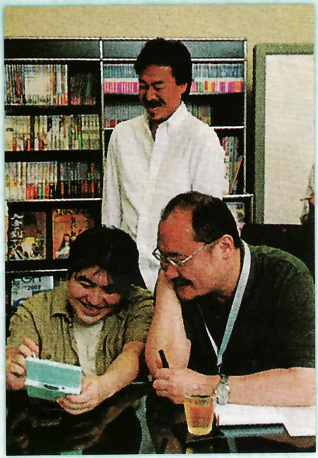
田中■一个队伍可以对别的队伍使用辅助魔法强化能力后，再冲入敌阵。

——哦，明白了明白了。

坂口■有些舞台难度很高，制作单纯的辅助魔法专业队伍和肉搏战专业队伍，使用魔法强化到最后也不能战胜BOSS。

——也就是说与以往的战略角色扮演游戏不同的是活用野外战斗能力，为一对一的战斗引入团队战斗概念，并加上指令的选择，诞生出了新的游戏类型。

坂口■原本就是想为喜爱战略游戏的玩家制作出一款全新系统的作品，最终成为现在这样有趣的作品。



——颇有同感。

坂口■最后则是平衡性的调整，敌人位置等微妙的细节是平衡性的关键。

——最后请问一下发售时间。

坂口■确定是2007年10月4日。

——明白了。非常期待。



奇祸从天而降——欢笑瞬间变为哀鸣，从此火焰蛇肆虐大地。

是否为了提升人物能力吸收掉培养多时的亲密伙伴！

单骑破敌豪情荡，第5乐章，遥想三国真无双





←注意观察，张飞的这一招式动作在系列以往从未出现过，果然是有改变。

剑气凌空人相仿 青空下身姿飘逸



→实战会出现这种视角吗，那可太有魄力了。

我的力量，

借助跨入新平台的契机，《真・三国无双5》将做出一系列的重大变革——人物造型、武器、招式动作以及战斗系统……三国无双将焕然一新，展现绝不同于以往的魅力。以往的三国无双或许已让人感觉到一种沿袭的惯性，但这次，所有那些已令你审美疲劳的传统，都将在此斩、断！

当我们翘首企盼《战国无双2 猛将传》的时候，《真・三国无双5》也赫然发表，而且，发售日就在今秋！两大品牌几乎是在相差无几的时间里先后推出正统最新作，这在无双系列史上还属首次。主机换代，系列也已走过这么多年，但无双浪潮并没有减退，它再一次扑面呼啸而来，这依然是一个无双的时代。 □文/唯夜



←这当是开篇动画里的镜头，再次唤起我们的热血豪情。

↓陆逊的容貌变化颇大，越来越像女生了……

箭是战场的雨，剑是战士的魂



→手捏剑诀的陆伯言，是动作模组有大幅变更的又一明证，这个招式以前从未出现过，而且连武器都变成了单手剑。





手中的枪，和我的意志都将是贯穿敌人的武器

赵云

身兼勇智义帅的常山赵子龙，三国无双的标准形象代言人。不过说实话，这次的赵云形象与战国无双里的真田幸村未免也太像了吧。

PS3	本刊译名：真・三国无双5			
	KOEI	价格未定	2007年秋	
动作乱舞	BD-ROM	日版	人数未定	记忆容量未定

新战场新魄力新形式，大场面大角度大力道

目前还不清楚本作在动作方面具体会有怎样的改变，不过从官方那有意模糊的说法推测，有巨大的调整是肯定的，而且似乎会推翻以前那种所有武将统一的“6方普通攻击”，也许每个人的招式套路都会完全不同？那未免太强大了吧。





↑攻城战的气氛展现得很到位。

临高制敌，战场一收眼底



劈戳挑荡，横扫千军



↑可以看出，本作在镜头推进以及运用方面下了大功夫，配合招式凸现出了真实的打击感。

←本作增添了更多的地图移动方式，譬如“游泳”。

劈开乱世之路！

吕布

人中吕布，马中赤兔。吕奉先可以说是三国无双系列的宠儿，其实力在三国无双四代达到了巅峰，不知这次会有怎样霸道的表现。



黑色是我的火焰，在我面前被烧灭殆尽吧，杂鱼！

两强相会，勇猛与果敢的碰撞，白与黑的交错



细腻的笔触重绘人物

一些人物的造型描绘有了推翻性的变化！的确是令人欣喜的改变，历经4代后，三国无双又散发出了新的美感。比如吕布的最新造型就十分具有震撼力，漆黑铠甲带来的压迫感十足，将那霸道的猛将之风展露无疑。最令人诧异兼好奇的是，奉先的武器变化明显——大十字戟，分可双持，合可轮舞，想来其招式也必然有根本性的变革。此外新无双武将的参战也是一定的，但目前还无法判别出具体是谁，想来想去似乎已没有什么名将可加，难道是原创人物？



←人物细节上讲究了很多，比如对夏侯敦头发的刻画更加细腻，发型也颇有几分流行味道。

稳云长，猛翼德，桃园兄弟登场



→莫怀疑，中间那个人应该是大众脸杂兵。

芳华轻盈流转，莫能忘



←貂蝉姐姐不愧为绝世美女。



←彪悍不羁的战将，会是谁？



十二岁男孩 学习成绩优秀

擅长踢足球 拥有天生足球天赋

←学习优异、拥有足球天赋的少年，他的噩梦会是什么呢？

威廉 泰勒

威廉·泰勒——十二岁的男孩，和父亲一起生活在贝尔桥里。一个学习优秀的学生同时也是一个出色的足球运动员，慈祥的父亲伴随着少年的童年回忆。

可是就在一切水一样的流淌中，少年的梦境里开始出现噩梦。因为他的父亲忙于自己的工作而……

William Taylor



梦精灵 NiGHTS

NiGHTS Journey of Dreams

曾经天真快乐 忽然有一天发

本作为世嘉公司美国和欧洲部门于2007年4月2日宣布在任天堂Wii主机上开发的游戏。游戏是世嘉公司曾在土星上制作后的正统续作，由玩家控制角色在一个开放的梦境世界中展开冒险。从已知的消息来看似乎是以初代为基础，经过重新制作的全新游戏。喜欢初代的玩家终于可以在新的次世代上享受这款不可多得的作品了。

据世嘉释放的消息，玩家将会操纵和标题题目一样的、名字为Nights的精灵穿行整个梦境世界，“这里是一个丰富、充满生气的梦世界，这个世界的灵感同样来自于现实生活”。玩家将会使用Wii独特的体感手柄，亲手控制角色的行动。世嘉还称“更加流畅的感觉，通过旋转、飙升、滑翔来体会的动作游戏”。



自由宽广 无际梦世界

←梦精灵是一个开放的世界。虽然游戏为动作冒险，但是大量的动作内容都包括了飞行的概念。



现实中的种种原因 成为夜晚睡觉噩梦





↑从公布的图片里面还可以看到现实的街道，这是不是意味着游戏中还会出现两位人类角色在真实世界中的事情。

→世嘉在十一年后再次制作土星上的经典作品，喜欢原作的朋友千万不要错过了。

Wii	本刊译名：梦精灵：梦境遨游			
	SEGA Studio USA	49.99美元	2007年11月	RP
动作冒险	DVD-ROM	美版	1~2人	记忆容量未定





←这是女主人公和自己母亲学习小提琴的情景，不知道女孩的梦境里会出现什么噩梦。





跟随梦中精灵 奔向遥远世界



幸福的女孩 夜晚噩梦降临





←↑静谧的深夜，被美丽的月光映衬着的女孩已经安然入睡。从她安详的脸上来看，似乎正在做着什么美妙的梦。

海伦 凯特莱斯

Helen Cartwright

海伦·凯特莱斯——十二岁的女孩，一直和母亲生活在贝尔桥。自从出生开始母亲和小提琴就开始陪伴她。可是，随着她的成熟，开始和小提琴还有母亲渐行渐远，女孩的梦境里也开始出现噩梦……

的少年和少女… 现陷入噩梦之中

另据一位制作人同时也是索尼克小组成员的声明，"在1996年，我们之前一直想'制作一款全新概念和感觉的飞行类游戏'，这样我们开发了《梦精灵》。一个一边跳舞一边在梦境世界里面飞行的角色。十一年后，长时间的安静终于被打破，梦精灵将在Wii的舞台上更加得心应手。一个新的舞台，一个新的故事，加上一个新的平台——任天堂Wii。请大家好好期待梦精灵和他的伙伴们将在新的梦境里面展开的冒险吧"。



翱翔俯冲 飞行式冒险

←控制优雅的梦精灵，在自由的世界里畅游。



旋转上升急转弯 享受动作冒险飞行



←顺便说一句，看着这么熟悉的画面。真想把好久都没有使用过的土星再拿出来，重新玩一下。



绚丽游戏画面 搭配增强操作系统

→不知道利用Wii的体感系统，游戏的娱乐性到底会强化到什么程度。



←除掉游戏画面来说，游戏的操作一定比土星上面的更加舒适。

操纵精灵 和梦世界的 噩梦作战

这是一个伟大的传奇

传承了魔剑士斯巴达血脉的英雄
已经出现在现代社会中

他用枪和大剑驱除魔物
银发和风衣就是他的象征
他的名字叫做但丁
人们称他为斯巴达之子

现在，在要塞都市弗杜那
一个新的故事即将展开
但丁将面对一个特别的对手

同样手持枪和剑
同样有夺目的银发和风衣
尼禄能否与但丁对抗？

充满谜团和悬念 神秘的魔剑教团





恶魔猎人之间的死斗 在这一刻拉开了序幕……

从《恶魔猎人4》最初公布的时候开始，本作剧情中的一些疑问就成为玩家们关注的焦点。新的主人公尼禄和但丁究竟有什么样的关系？身为"魔剑士斯巴达之子"的但丁为什么要与崇拜自己父亲的魔剑教团为敌？这一次真正的敌人又究竟是何方神圣？每个人在猜测着故事的真相，但CAPCOM却铁了心要把悬念留到最后一刻揭开。不到游戏真正上市的那一天，恐怕谁都没法得到正确的答案。

最近，CAPCOM公布了三位新角色，他们均为"魔剑教团"的成员，分别是教团团长克雷多、教团的技术局长阿格纳斯以及教团中唯一的女性官员葛洛莉亚。按照CAPCOM的说法，这几个人物在本作的剧情中具有颇为关键的作用。不过话虽如此，关于这三个人的详细背景却仍然欠奉。

在本届E3上CAPCOM放出了几段新的影像和试玩版。但令人失望的是从影像中透露出来的信息仍然极其有限。影像的焦点内容仍然是但丁与尼禄二人在弗杜那的对决，从影像中我们可以看到二人在魔剑教团的大殿中展开战斗，甚至在魔剑士斯巴达的雕像上对峙。试玩版中也没有出现太多新的要素，只是有以前曾经在影像中出现过的雪山古堡等场景。 □/苻莱

DEVIL MAY CRY 4

在前作的基础之上 再度进化的战斗系统

相对于剧情来说，CAPCOM对于本作战斗系统的情报却是显得相当慷慨。本作中最重要的新系统当然就是我们曾经介绍过的，尼禄所拥有的"恶魔右腕"。这支可以伸缩、魔力无穷的右腕将成为《恶魔猎人4》与系列以往各作战斗系统最大的区别所在。而在近期的一些发布会上，CAPCOM也已经拿出了试玩版让玩家们有机会体验使用恶魔右腕的感觉。除了将远距离的敌人拉近、对被吹飞的敌人展开连续攻击以及用来触发远处的机关等基本的作用之外，当尼禄对不同体积、不同重量的对象使用恶魔右腕时，还会有智能化的效果表现。比如当尼禄用右腕抓住体积庞大的Boss角色的时候，不会将Boss拉过来，而是自己将向Boss快速冲过去。显然，类似这样特殊的操作将是《恶魔猎人4》Boss战中的重要战术之一。

从目前公布的影像和图片中可以看到但丁的战斗系统基本与前作相同，仍然具有四种独具特色的战斗风格（Style）。与前作不同的是，这一次但丁可以在战斗中随时切换风格，而并非在进入关卡之前选择其一。同时，但丁能够携带的武器种类也更加丰富。根据这一点，可以推测操纵但丁的部分在游戏流程中应该占据了相当的比重——如果但丁的流程很短的话，就没有必要使用这么复杂的系统了。对于《恶魔猎人》的fans，这应该算是一个好消息，因为没有人会忘记最酷的魔剑士但丁！



↑尼禄与但丁在魔剑教团的大殿中展开激烈的厮杀，而他们的旁边就是但丁的父亲，传说的魔剑士斯巴达的雕像。剧情中的谜团只有玩到游戏之后才能解开。



↓大口径左轮手枪"蓝色玫瑰"造型十分抢眼，而尼禄左手持枪的姿势也显得十分特别。经过教团技术局的改造，双枪筒的设计会给它带来更大的威力吗？



超流畅的画面表现 动画、战斗无缝链接

←游戏中的剧情动画和实际操作部分将会以无缝的方式衔接，在动画与实际游戏中采用的相同精度的建模，切换十分流畅。



恶魔之力的右腕 能否撼动魔剑士之子

→面对尼禄恶魔右腕的力量，但丁挥剑的动作都显得吃力起来。

PS3	本刊译名：恶魔猎人4			
	CAPCOM	价格未定	发售日期未定	
动作	蓝光光盘	日版	1人	记忆容量未定



背景深不可测的新人物登场



向但丁列开阵势的教团骑士



剧情中的关键人物 来自教团的官员们

在新公布的三名角色之中，克雷多是魔剑教团的团长。克雷多生性严肃，举止公正，剑术和统率力也极为优秀，可以说是一个众望所归的领导者。他也是魔剑教团的歌姬基莉娅的哥哥。和基莉娅一样，克雷多将身为孤儿的尼禄当作家庭的一分子看待，同时也经常因为尼禄自作主张的行为而头疼。不过，尼禄对于克雷多并没有显得特别亲近。在所有人之中，尼禄似乎只把基莉娅当成真正的朋友。在魔剑教团遭到但丁的袭击之后，克雷多向尼禄下达了追击但丁的命令。作为教团骑士的领导者，克雷多的手中到底掌握了什么样的秘密呢？





装扮性感的女骑士 葛洛莉亚





←本作中但丁的造型带有强烈的沧桑感，和前作中的形象形成鲜明对比。

他已身经百战 又将踏上征途

↑但他仍然是我们熟悉的那个但丁：强大、张扬、桀骜，敢于藐视一切出现在自己面前的敌人。



葛洛莉亚是魔剑教团的官员中唯一的女性。她加入魔剑教团之后只花了很短的时间就晋升到官员的地位，这引起了教团中很多人的不满和猜疑，对于她上位所采用的手段有着诸多猜测。而阿格纳斯则是负责开发对抗恶魔技术以及武器的技术局长，从形象上就可以看出他是一个非常热衷于研究的科学狂人，平时很少露面参加教团的各种仪式和庆典，甚至有很多教团成员都不知道他的存在。那么，这一次他又是为了什么从幕后走到台前的呢？

在弗杜那的街道 魔物大量涌出

但丁和尼禄交手几个会合之后便径自离去，尼禄随之展开了追击。不过此时弗杜那的街道上已经布满了来历不明的魔物。借助融合了魔剑教团技术的武器，尼禄开始斩妖除魔。



—在都市的街道上，一场血战在所难免



↑尼禄手中的大剑“红色皇后”就是魔剑教团技术局的杰作，它具有独特的能量装置，可以激发使用者的潜能。

借助教团的技术力 驾驭手中的斩魔剑



新人物逐一登场 引起玩家众多猜测

尽管对于这三名新角色的具体背景CAPCOM并没有透露太多，但从目前已知的情报中我们仍然可以做出一些推测。在三名角色之中，身为团长的克雷多当然是魔剑教团的核心，而加入教团时间较短的葛洛莉亚和负责技术研究的阿格纳斯却相对来说是教团领导层的“边缘人物”。这两人为何在此次的事件中忽然起到了关键的作用，其原因耐人寻味，让人不由得猜想魔剑教团是否在某种外部力量的影响之下发生了巨变。葛洛莉亚和阿格纳斯的造型显得“邪气”十足，让人不由得猜想他们二人的立场。克雷多身为教团团长，妹妹基莉娅又是尼禄唯一的朋友，这种关系显然也大有文章可做。



另外可以注意到，克雷多、葛洛莉亚、阿格纳斯以及在影像和图片中出现的其他魔剑教团成员都以白色制服的形象示人，可见魔剑教团是一个有着严谨制度的组织。对比之下尼禄却身着红色的风衣，其特立独行的风格可见一斑，也怪不得他和教团的其他成员显得有些格格不入了。

点评人 龙马





サルゲッチュ サルサル大作戦

PSP	本刊译名：捉猴啦 猴子大作战			CERO A
	SCEJ	279港币	2007年7月26日	
ACT	UMD	港版	1~4人	192Kb

卡通冒险游戏玩家的甜品，暴力血腥游戏玩家的鸡肋。

以前小生一直挺喜欢这种类型的游戏，虽然说不上是非常喜欢。但是在手头拥有众多游戏可以选择的时候，我会放弃带有大量外文对话情节的知名大作，然后选择以卡通动作为卖点，主要面向人群为女性和小孩的游戏，比如PS系列的《古惑狼》。记得《胜利十一人》横扫所有游戏店的时候，小生每晚必去玩的游戏是《黏土世界》（Klaymen Klaymen:The Neverhood Chronicles，梦工场1998年出品）。这里不需要谈论该游戏的音效、造型、创意这些东西（喜欢《黏土世界》的玩家都能理解这些在游戏中已经有多么的完美了。即使是在今天，除掉游戏画面的清晰程度不说，也是小生心中完美的代表），没有多余的介绍和对话（或者废话）也是吸引我的内容。

然后不知道从什么时候喜欢上了第一视角射击游戏开始（有印象的是电脑DOS系统里面的《DOOM（毁灭战士）》，玩过的朋友应该很熟悉IDDQD和IDKFA吧，不知道有没有记错），这种卡通类的游戏我也已经有好久都没有玩过了。玩本作之前，没有玩过系列的前作。但是小生在玩之前，就对这种以可爱动物为主角的游戏非常感冒，所以对游戏很是期待。通关之后，不知道是否因为我太久没有玩过这种游戏的原因，还是卡通动作冒险游戏已经发生了大量的进化结果，本作《捉猴啦 猴子大作战》小生我个人不喜欢。



从游戏之前的宣传语来看，可以捕捉的猴子号称达到200只。小生个人以为这200只猴子都是各种各样的类型，因此感觉似乎非常不错。但是在实际游戏中，200只猴子中大部分是千篇一律。即以某一种猴子为典型，相应地诞生几只类似的猴子。在同一类型里面，这些猴子大部分的能力都一样，只是造型和名字不同。此外，还有包括像是钥匙猴子、塑像猴子这种，似乎就是唯一的过关工具，除此之外没有任何捕捉意义。



另外，游戏随处可见的问号提示。总让人感觉制作人把小生当作傻瓜，这些提示里面大部分都是对于可操作猴子的各种提示。其实玩家不用看，在慢慢探索中就可以体会得出来。

游戏里面还有各种莫名其妙的猴子。比如穿天鹅服的舞蹈猴子，还有长有翅膀的吸血鬼猴子。当然，猴子的各种造型都是搭配他们的能力出现。但是，这些猴子有的时候在同一个地方会一下出现几只。不知道制作人为何要做这种设定，是要玩家体会使用各种猴子过关的乐趣吗？另外，也有几只出场非常惊艳的猴子。比如在鬼屋那一关，一进入房间，一会就会看到一个迷人曲线的洗澡影子。打碎窗户进去后，一只头戴假发手拿搓澡棒子的猴子。另外还有，同一关继续前进，前面会出现手拿电锯头戴面具的杀手猴子。熟悉恐惧系列电影《万圣节》的玩家，一定会认出这就是电影里面的杀手角色。最后，还有那个穿着日本传统驱魔女巫装的隐身猴子也还让人眼前一亮，其他的大部分猴子就没有这种感觉了。

对于喜欢暴力血腥射击游戏的小生来说，游戏的唯一乐趣就是操纵可爱的各种猴子们进行游戏了。小生喜欢的是会游泳的人鱼猴子，手拿长枪的骑士猴子，最后还有那只特殊的猴子——天真猴子，它总是手拿箭的两端，摆在太阳穴的两边，让人以为它的脑袋已经被贯穿即将死亡了。当时，在抓住它之前还一定要使用会弓箭功能的罗宾猴子。现在想起来，还真是有意思。有的时候，感觉这些猴子太可爱了，特别是作搔抓动作时，看着它们装腔作事的动作感觉非常的有趣。这时使用搔抓攻击已经不是为了消灭敌人，而是为了看这些可爱的动作。最后就是充满个性但是全身破绽可怜兮兮的首领们。大部分的敌方首领造型都还不错，除了那个想要"猥亵"小悟的黄皮猴子外。为什么说他们充满个性？因为每个首领战之前，都会插播对方的介绍性动画，包括嚣张的红皮猴子，想要向秋惠阿姨求婚的蓝皮猴子，当然还要包括最后的、语气最夸张、野心超级变态的斯贝达小朋友。身为一个小孩，不去一边玩，竟然想要向地球发射自己制造的"缩小加农炮"，妄想缩小地球上面的所有人类，然后让猴子统治世界——这倒真是一个小孩子才能想到的终极理想呀！

小生说的都是一家之言。一直喜欢《捉猴啦》系列的朋友都应该尝试一下，因为本作和之前的游戏都不一样。也许你可以在游戏里面体会到不一样的欢乐世界。在这个猴子世界里，所有的事情都不是可以按照正常逻辑思考的事情。如果斯贝达打算让猴子统治世界，请你相信他的话，然后不顾一切地阻止他。在这个充满卡通幻想的世界里，如同看格林童话一样——只有相信，才能感动（也许吧）！

B



【点评人/蓍子】操纵各种猴子阻止大反派统治地球的野心。听起来挺像一个动画片的口号，这也是本作挑战的目标。从实际操作来看，可以捕捉200只猴子确实是游戏的一大噱头。但是从独特的造型来看，设计这200只猴子也花费了制作人的大量心血。游戏里面出现了各种需要使用猴子能力的地方，但是就是没有出现可以巧妙地使用猴子能力的地方。前面是一堵墙，然后墙下面就会放着一只青蛙猴子等你捉，这不是三岁小孩玩的吗？捕捉科学家猴子操纵机器人，几乎就是无敌了，玩家可以每关捕捉一个，然后使用这个家伙清理掉所有的敌人，最后再前进。

C



【点评人/小沛】之前期待本作的玩家也许会郁闷了，这根本不是《捉猴》啦！这也许算作是系列的一大改动吧！之前是使用人物利用猴子的能力闯关，现在完全变成了使用各种猴子能力冒险的动作游戏了。好在本作的背景音乐和游戏画面都十分地悦耳和养眼，所以众玩家就当作一款不错的休闲游戏玩吧。另外游戏还有常见的完成度和捕捉猴子数量设定。这种系统也许会让喜欢的玩家再多玩一会，但是不喜欢的玩家也许早已不再感兴趣了。正常通关的玩家是无法捕捉到200只猴子的，玩家需要在反复的游戏里面寻找隐藏起来的、没有发现的猴子敌人们。

B



【点评人/唯夜】不知不觉，《捉猴啦》系列又推出了新作！本作在PSP上推出的正是时机。不论本作是否是休闲游戏还是动作游戏，其实控制可爱猴子进行游戏的本身就是一种动作休闲。在新的作品中，可以捕捉的猴子达到了200只。虽然大多猴子的能力一样，只不过是造型不同。但是既然是"捉猴"，当然还是要捕捉所有的猴子，达成100%的完成度。这在每天经历枪林弹雨、杀掉几个国王和王子、炸碎上百只僵尸后，偶尔体会一下这种清新的卡通游戏也是一种非常不错地选择。另外游戏还支持4人同时对战。和朋友在闲暇的中午控制猴子，进行一场搞笑作战真的不错！

C

除了单人模式外，游戏另外还包括了各种可以支持无线网络对战的模式。

点评人 薯子





すばらしきこのせかい

NDS	本刊译名：美妙世界			CERO A
	SQUARE・ENIX	5980日元	2007年7月27日	
动作角色扮演	卡带	日版	1-4人	128MB

用音乐和流行体会生命的含义 让邂逅与相知消除心灵的顽结

《美妙世界》这款游戏的开发组成员都是参加过《最终幻想》系列开发工作的，总制作人是曾经凭借《王国之心》等作品而为玩家所熟知的著名制作人野村哲也。《美妙世界》从公布到发售经历了较长时间，从去年开始，本作就已经成为SQUARE・ENIX原创新作中最引人关注的作品之一。

从风格设计上讲，《美妙世界》非常注重“流行”这个概念。本作的内容虽然是幻想题材，但背景设计基本植根于各种真实存在的流行文化。作品以东京涩谷这个日本人心中的“流行之都”作为游戏舞台，而且将涩谷作为一种日本流行文化的代名词来诠释，希望突出一种当今都市年轻人间独有的文化气质。游戏中所有的地名、店名、商品名全都源自真实，一部分名称还使用了现实中的原名，希望能让玩家透过游戏感受到一种真实的都市情境。本作的角色设定是由野村哲也本人担当的。野村的人物设定原本就以前卫的摇滚风格著称，恰好与本作的主题相符。同时，本作在画面的表现手法上还采用了与美国大众漫画相近的风格，进一步突出了“流行”的感觉。

早在本作发售前，制作方就已经在各种公开采访中声称，本作的系统将刻意颠覆动作角色扮演类游戏原有的概念。选择NDS作为游戏载体，也是从这个设计需要上出发的。事实上，本作的制作方确实设计出了一个非常特殊的战斗系统。从某种意义上讲，这个名为“步幅交叉战斗（Stride Cross Battle）”的系统确实最大限度地利用了NDS的机能特点，或者应该说，这个系统只能在NDS上实现。进入战斗之后，NDS的上下屏中会各出现一名主角，分别用不同的方法进行战斗，下屏全程使用触笔进行控制，上屏全程使用按键控制。

下屏中的角色可以装备种类繁多的“徽章”，每一种徽章都代表不同的操作。角色的移动也是由触笔控制的，玩家要先用触笔点住角色，然后拖向指定的位置，角色就会随之奔跑过去。整体来说，下屏战斗是比较典型的触笔式动作游戏套路。

与此相对，上屏战斗有些类似节拍类音乐游戏，屏幕上显示出一个“连击表”，只要根据连击表上的箭头方向在一定时间内连续按下按键，上屏中的角色就会自动使出各种技巧对敌人进行连续攻击。还能根据规则积累必杀技。应该说，这个系统也是很有创意的。



但问题就是，本作要求玩家同时操作这两种系统。

由于上下屏的两种操作间并没有实质性的关联，而是具有各自不同的规则，而下屏的动作控制和上屏的方向选择又都需要投以相当的注意力，初玩这款游戏的时候，任何人都会感觉手忙脚乱，这也是很多玩家都抱怨这款游戏“不讲理”的原因。当然，人想做到真正意义上的“一心二用”是不可能的，制作方也清楚这一点。因此，本作设置了一个“光球引导”系统，玩家只要根据光球的走向交替操作上下屏角色就能拿到很高的战斗评价。同时，本作在战斗难度上也花了很多心思，操作不完美也能顺利取胜。另外，玩家还可以在游戏中随时调低战斗的难度。可即使如此，依然有很多玩家对此发出疑问：既然上下两屏的系统都很成熟，完全可以分开来做，并不一定要使用这种容易导致混乱的方式。

本作另一个招致争议的地方就是剧情的设计。特别是游戏刚开始时主人公音操那一段拒绝世界的“自恋式”告白，使不少玩家产生了反感的情绪。不过实际上，用不谙世事的年轻人思维“耍酷”并不是本作的意图，恰好相反，本作的中心思想正是“要告别这种会令自己变得狭隘和孤独的想法”。主人公音操因为受到某种精神创伤而变得拒绝一切，又在失去记忆的情况下进入了“死神的游戏”，心中没有希望，留下的只是对整个世界的疏离感，因此才会产生游戏开头的那种情绪。游戏过程中，与现实世界相隔的背景，近在咫尺却无法对话的行人，主人公内心的纠结不安，全都影射出了“拒绝世界、拒绝他人”的幼稚与错误。在剧情中，音操通过与同伴们的邂逅和共同战斗，逐渐寻回了记忆，也解开了心中的纠结，并最终将“与他人的相互理解与信任”当成了拓展自己心中世界的出路，这才是本作真正想告诉玩家的东西。只是由于序盘表现手法欠佳，才让很多玩家丧失了玩下去的愿望。

从整体来看，本作是一款制作精良的作品，画面和音乐都具有很高水准，游戏要素更是异常丰富，徽章、服饰与隐藏情节的收集颇具魅力。可是，由于战斗系统过于复杂，再加上情节表现上的失误，本作还是受到了不少恶评。应该说，本作的大胆尝试代表了一种新颖的制作思路，在今后的续作中，可能会有更加“美妙”的表现问世。

B



【点评人/荇菜】如果用一个词来概括本作的战斗系统，那就是“失败”。下屏的触笔操作和上屏的方向案件操作全都过于复杂，上屏中前后三名角色的ESP卡系统还各不相同，必须消耗相当多的精力才能完全掌握。这样的双屏系统还要求玩家上下同时操作，实在只能用强加于人来形容。游戏中虽然准备了大量的装备品和服饰，但真正顶用的东西却不多，徽章的功能也有很多完全重复，过多的种类只能造成混乱。培养徽章看起来很有长时间游戏的价值，却又能用更改NDS日期的办法轻松获得BP值。除了画面和音乐，这款游戏没什么令我产生好感的地方。

C



【点评人/雪飞】发售之前，我对这款游戏的表现手法和战斗系统非常感兴趣，但拿到手之后，感到的失望却大于惊喜。上下屏同时战斗的设计显得太不近人情，即使已经玩了很长时间，还是觉得难以适应。游戏中的很多说明都非常晦涩，必须自己反复试验才能够真正理解，时间长了难免产生疲劳感。另外，本作在剧情中拉了很多伏线，结局时却完全没有收拢，谜团反倒变得更深，玩家必须去收集隐藏要素才能揭开谜底，这实在有点“自我陶醉”的意味。NDS游戏的本质是休闲和放松，这种设计中处处透出“残酷”的游戏，恐怕很难被大多数人所接受。

C



【点评人/风林】《美妙世界》这个标题来自人称“爵士之神”的黑人歌手路易・阿姆斯特朗于1968年推出的歌曲《What A Wonderful World》，事实上，本作也确实是一款充满了韵律感的游戏。战斗系统虽然很复杂，但并不需要玩家面面俱到，难度也不算高，只要用自己喜欢的玩法随意发挥就能胜利。由于要素很多，长时间游戏也不会产生乏味感，这是本作战斗系统最大的魅力。剧情方面，本作突出了很多现代都市人都曾经抱有的人际关系问题，还表现了对于生死的独特思考。无论在画面、音乐还是剧情设计上，本作都展示了一种前人没有想到的崭新创意。

A

在游戏的存档画面中同时按下L和R键，就可以看到迄今为止的合计游戏时间。

点评人 雪飞





卡通节目《发条武士》在日本幼儿园和小学生中受到热烈欢迎，本作则是元气公司将其游戏化的作品，因此游戏本身仍然是面向低年龄玩家。通过进行游戏，小朋友们也能从中受到教育。本作以神秘的城镇为舞台，讲述了奇怪主人公和伙伴的故事。主人公的能力特殊，必须不断做好事才能让头上的发条不断转动，以延长自己的寿命。整个游戏由多个小游戏组成，玩家挑战完一个得到高等评价后，才能进入下一个场景，引发新的小游戏。

NDS	本刊译名：发条武士			CERO A
	GENKI	5040日元	2007年	
益智	卡带	日版	1-4人	256MB

完全针对小朋友的作品 日语高手的自我检测工具！

因为用漫画改编游戏，可以利用原作的人气争取到更大的市场，还可以节省大量推广宣传的费用，因此漫画改编成游戏早已屡见不鲜，甚至在每部人气漫画上映后不久，便立刻在游戏市场上出现它的改编作品。本作因为改编的是小朋友间人气极高的漫画，因此在本作上市前几乎没做任何宣传。从漫画改编而来的作品有些非常优秀，但大多数作品却是素质平平，不过本作则绝对属于前者。

本作是一款保持原作风格的作品，因此也是一款面向低龄玩家的作品，故事的主题就是做好事做好人，对低年龄玩家可以起到一定的教育意义，让他们从小就有爱心，算得上是一款对幼儿教育很有帮助的游戏。游戏画面中没有绚丽夺目的画面，也没有曲折离奇催人泪下的悲伤故事，只有天真和童趣。游戏的主人公是一位头顶发条的大头娃娃，完全没有游戏主人公应有的威严，但因为在细微之处的刻画描写，他拥有足以让小朋友喜欢到狂热的可爱。游戏画面朴素平常，如同是在翻阅电子漫画，但本作的卖点也不在游戏画面上。

本作由数个游戏构成，根据玩家的完成情况获得“竹”、“松”、“梅”等评价，只有玩家完成情况较好，得到“梅”以上评价时，才能开启另外一个小游戏。虽然这是一款面向儿童的作品，小游戏没有什么难度，但却趣味十足，还可以考验玩家的各种能力。比如说接词，就是考验玩家的联想力，玩家要根据提示的一个单词联想到其他的东西，然后从下屏幕中给出的答案中选择一个。之后再根据第一次选出的单词联想下一事物，做出选择，如此循环。寻找小狗则是考验玩家的观察力，主人公需要在下屏幕上出现的大群小狗中找到一只与寻找目标完全相同的小狗，虽然这些小狗在初期的移动速度很慢，但由于有些小狗与规定寻找目标极其相似，玩家稍不留神便会抓错。锅中寻菜与寻找小狗一样考验玩家的观察力，玩家要从火锅为客人夹取他想吃的菜肴，不但要仔细观察还要快速做出判断，否则将会被身边的对手抢走。翻牌则考验了玩家的瞬间记忆力。开始游戏后先为玩家打开几张牌，然后全部扣过去，玩家需要在规定时间内两两翻出其中相同图案的牌，随着游戏的进行，出现牌的张数越来越多，游戏难度也越来越大。看字选图考验玩家的是记忆力和词汇量，出现在屏幕上的单词并不是一次出现全部假名，而是逐渐出现几个假名，玩家要在规定时间内，根据单词的意思从卡片组中选择相同的卡片，如果玩家的词汇量够大并且记忆力联想力强，那么甚至可以在只出现一个假名时便找出正确的卡片，



反之则只能依靠自己的运气或者是屡败屡战直到可以牢记程序。通过这些小游戏的挑战，玩家会在不知不觉间提高自己的各种能力，因此个人认为，本作的重点其实并非游戏，而是幼儿教育。玩家在多次挑战同一个小游戏都不能成功得到“梅”以上评价时也不必担心，可能是为了照顾低龄受众厂商而特意做出了这种设定，玩家在此时可以去挑战另外一个新出现的简单小游戏。这样玩家便可躲避那些自己不擅长不喜欢的小游戏，又不会影响出现新的游戏。

对应NDS主机，本作的全部操作都要使用触摸笔完成，这对没有贴膜的主机绝对是一种折磨。虽然游戏不难，但却有时间限制，玩家在情急之下，难免会出手重些。游戏的音乐轻松悦耳，配合简单可爱的游戏画面，玩家在游戏中自然而然地得到了放松，仿佛回到了自己的童年。游戏的操作简单轻松，如果不想观看游戏剧情，玩家可以按START键跳过。完成整个游戏并不会杀掉玩家多长时间，玩家只拿出部分闲暇的零散时间即可。



游戏中的文字没有中文汉字，全部是假名，一般的日版作品虽然也是日语文字但至少会出现一些汉字，不懂日语的玩家也能从中猜出大概意思，但本作却让我们无法继续揣摩它想表达的意思，只能是靠自己的猜想通过多次耐心尝试，逐渐了解小游戏的规则。由于是面向儿童作品，游戏中的文字也经常会出现幼儿用语，学习日语几年的玩家也会感到头疼，更何况是不懂日语的玩家呢。在各个小游戏间，还穿插了一系列小故事，但由于语言障碍，不会日语的玩家则完全体会不到其中的涵义和有趣之处。因此如果是对自己日语水平有信心或者是想提高自己日语水平的玩家，强力推荐将本作买回家闲暇之时即可调整心情又可学习日语，但如果是没有丝毫日语基础的玩家，则不必尝试。不喜欢益智小品游戏的玩家也无须把时间用在它上面。

本作是一款童趣十足的作品，即使是成年的玩家也能在游戏中感受到童年的快乐；本作还是一款很有教育意义的作品，遗憾的是因语言障碍，我国的绝大多数玩家则感受不到其中的奥妙。

B



【点评人/龙马】也许是因为针对低年龄玩家的作品，所以游戏画面、游戏内容等都颇为简单，确实不适合经常在华美的游戏画面和深奥的游戏系统中搏杀的玩家。游戏中的文字全部是假名，因此不懂日语或者初学者则完全看不懂提示和要求，不过好在都是一些轻松简单的小游戏，玩家只需多练习一阵子便能猜测出游戏规则。全部操作都用触笔完成，对玩家的屏幕是个挑战；在游戏中可以跳过剧情，大大节约了玩家的时间；虽由多个小游戏组成，但完成整个游戏并不需要玩家太多的时间。诸多特点都决定了本作只能说是低龄向的小品级作品，只能吸引喜爱原作的玩家。

C



【点评人/小沛】NDS的很多游戏都给人一种低龄向的感觉，本作也是其中之一。《发条武士》这个卡通估计国内的玩家很少有知道的，因为这部动画即便在日本，也是低龄儿童们才喜欢的。于是改编成游戏之后，也是对成年人没什么吸引力。不得不承认的是，本作的故事内容还是颇有新意的，主人公需要让自己头上的发条不停转动，才能保证自己生命的延续。不过保持的方法倒也没有多难，就是必须去完成一个个的小游戏。本作的设计理念和先前的很多作品类似，在小游戏的设计上，尽管大部分标新立异，不过也难逃既有模式。低龄向并不等于低品质，无聊的时候打发时间不错。

B



【点评人/唯夜】面向低龄玩家的小游戏合集，虽然是由在日本很受儿童欢迎的动画改编过来的作品，但显然，这一点也只有在日本才有号召力。不过如果你不介意游戏内容的确有点儿偏儿童向的话，那些充满天真童趣的小游戏还是有点意思的，至少在闲暇时拿来摆弄一两下，打发一些时间还是OK的，而且有些小游戏还颇有难度，如果心存小视，取不得高评价的时候可别恼羞成怒。不过还有一个问题就是，由于游戏默认受众年龄偏低，所以其中全部的文字均为假名（汉字在日本属于进阶语言，可不是小学生能轻松掌握的），因此如果你的日语水平有限，那可能连提示、要求都看不懂。

C

如果多次挑战某个小游戏都不能得到“梅”以上评价，玩家也不需要担心不能启动其他迷你小游戏。



第二版
上市热卖中
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加
史上最全
493只宠物完全资料收录
576页
超厚大容量奉献！够足够量！
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
493只口袋妖怪
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
超值定价 29.80元
全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！
全面接受邮购



口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价 24元
1000种以上收录
口袋周边中最人气的系列玩具
1996-2007 十一年款款珍藏 千种以上全收录
上市热卖中 全面接受邮购
火热接受邮购!!



SO Play
偶像新势力
全国火热上市中!
偶像团体大特集
超值定价 12.80元
星路私房秘密大公开
最完整明星大事纪全回顾
飞轮海
5566
五月天
183 CLUB
Twins
S.H.E
+2007 整体运势完全解密
全面接受邮购



SO Play
偶像新势力
即将上市
超人气偶像大特集
心爱偶像之
完美情人典型大公开
★吴尊★汪东城★炎亚纶
★辰亦儒★敖犬★王子
★周杰伦★MeiMei★鬼鬼
★Ella★Seline★Hebe★蔡依林
★杨丞琳★罗志祥★孙燕姿
★萧亚轩★徐若瑄★王心凌★张韶涵
超值定价 12.80元
50位 当今呛翻天之超人气偶像
偶像星计划大公开
桃花★财运★工作
健康★运势
完全预测!
全面接受邮购

三年之后，重返街机。



□文/岚枫

PS2	本刊译名：KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A"			CERO B
	SNKPlaymore	5040日元	2007.7.26	
FTG	DVD-ROM	日版	1-2人	180KB

数字方向键说明



为了方便读者阅读，在下文中出现的操作指令输入方向用数字来表示。具体如左图示意，八方向分别用不同的八个数字来表示。例如方向后用数字4来表示，而前斜下就是3，以此类推。

模式介绍

可能是本作也会发布街机版的缘故，在模式中缺少了前作中拥有的剧情模式。这让那些喜欢看“KOF故事”的玩家少了一些乐趣。作为第二款《KOF》系列的3D化作品，是不是能够带给玩家不同的感受呢？



↑游戏的系统实在少得可怜。

TIME ATTACK	时间模式	类似于普通格斗游戏中的街机模式
VERSUS	对战模式	可以利用PS2的双手插槽实现与朋友之间的对战
NETWORK MATCH	网络对战模式	利用BB套件才能实现的网络对战模式，估计国内没有多少人会拥有吧
PRACTICE	练习模式	可以进行丰富设定的练习模式，在这里熟悉本作的操作和系统吧
JUKEBOX	音乐鉴赏模式	本作的音乐还是不错的，推荐来这里听听哦
OPTIONS	设定模式	可以对游戏的画面、音效、按键等进行设定，内容还算丰富

游戏方式与规则

与传统的《KOF》系列相同，本作依然采用的是3ON3的战斗方式，玩家选择好三位不同的角色后，通过按键来决定出场的次序。第一名出场的角色气槽MAX为三格，第二名会被增加为四格，同理最后一名角色的气槽为五格。在对战中首先三名角色全部战斗不能的一方被判为失败。



←依然是传统的三对三。

角色的形象与服装

在本作中，厂商为每名角色准备了不同的八件衣服。其中有两种款式，玩家可以在选定人物后选择其中的一款（有些类似于传统游戏的1、2P设定）。接下来通过按○、□、△、×四个不同按键来决定角色的形象，相比2D版KOF的确在服装上丰富了不少。（同一款衣服不同颜色造型也会有细微的不同）



←根据按键衣服颜色不同。

技的分类

在本作中，每名角色除了拥有系列传统作品我们所熟悉的“普通技”、“特殊技”、“必杀技”和“超必杀技”外（游戏中有出招表，方便玩家随时查看），还增加了一个新的“技”的种类——“スタイリッシュアート”。其实这就是我们通常所熟悉的按键式连打指令输入的技能，在游戏中所有角色都拥有这样的招式，作为全新加入《KOF》系列的战斗技能，在对战中拥有不错的判定和攻击力。



↑角色的经典招式大部分都会出现在本作中的。

关于移动

游戏中角色可以选择的移动方式有步行和疾进（退）两种。摇杆的移动方向只有前后的两个方向。这与传统3D格斗游戏中的“四方向”和“八方向”移动多少有一些不同。直接推摇杆的“上”和“下”时，发动的是传统2D格斗游戏中的“跳跃”和“蹲下”。

指令	效果	备注
6or4	移动	角色正常的移动
66	冲刺	用于快速接近对手
44	疾退	可以避开对手的攻击



↑角色是可以实现“Y轴方向”的步行移动的，具体请见后文。

关于跳跃

跳跃方面，本作也采用了传统2D版《KOF》中的四种跳跃的设定。玩家可以通过输入指令的不同来使跳跃达到不同的距离和速度。但是稍有不同的是许多角色的大跳跃和普通跳跃在空中都会变成翻滚动作，这样对于玩家可以更简单地分辨出跳跃的类型，以找到应对的方法，这点颇有新意。

指令	效果	备注
7or8or9	普通跳跃	距离普通，角色身上没有残影，向前方跳时为翻滚动作
一瞬间输入7or8or9	小跳跃	距离较近，高度低，角色身上没有残影，向前方跳时为正常动作
一瞬间输入1or2or3后再瞬间输入7or9	中跳跃	距离普通，但接近速度快，角色身上有残影，向前方跳时为正常动作
一瞬间输入1or2or3后再输入7or9/冲刺中输入9	大跳跃	距离远、高度高且接近速度慢，角色身上有残影，向前方跳时为翻滚动作

防御、起身与受身

游戏依然采用的是拉方向后/斜后为防御，在蹲防状态下无法防御对手的跳跃攻击。起身则是3D版《KOF》中所独有的一个动作，只不过在本作的作用并不突出。“受身”的概念其实在2D版的KOF中就已经非常成熟了，只不过在3D格斗游戏中更加强调压制“受身”，这点上本作表示得并不好。



起身和受身都有些鸡肋。

指令	效果	备注
4	站立防御	防御对方的上/中段攻击，无法防御对手下段的任何攻击
1	下蹲防御	防御对方的中/下段攻击，无法防御对手跳跃中的任何攻击
倒地时按A键	快速起身	—
倒地时按B键	向外侧移动起身	—
倒地时按C键	向内侧移动起身	—
倒地时按AB键	受身	—

投技与拆投

在接近对手以后，配合方向键同时按下“双拳”或“双脚”就可以完成投技。如果距离不够，会出现投技失败的动作。“拳投”成功后，对手被摔出的方向为攻击方面朝的方向，相反“脚投”成功后，对手被摔出的方向被攻击方的背面。“拆投”方面，在本作中难度有些提升，必须要在对方发动投技的同时按下相应的4or6+C键或D键。也就是说如果对方如果是“拳投”就只能用C键拆，而如果是“脚投”则要按D键。投技的发动过程只有几帧的时间，这相比2D版的《KOF》中只要随意按键就可拆投的成功率一定会下降不少。

指令	效果	备注
拳投技	接近时4or6+AC键	摔出方向为面朝方向
脚投技	接近时4or6+BD键	摔出方向为背朝方向
空中投技	空中近距离8方向外的任何方向配合C/D键	限定角色才能使用
拆投	对方发动投技的瞬间按下4or6+C/D键	C键和D键分别对应拳投与脚投

SABAKI（返技）与吹飞攻击

本作中加入的新系统，类似于《SF3.3》中的BLOCKING系统，在对方攻击的一瞬间输入6or2+BC键就可以将对方的攻击完全化解掉。与此同时己方还能够获得一段时间的有利，绝大部分普通技和必杀技都可以打击确定。

但如果没有返到对方或者是使空，则会出现失败动作，这会使己方一段时间内处于不利。这是本作中一个非常重要的系统，如果能够灵活掌握可以大大地提升自己的防御反击能力。

吹飞攻击与2D版KOF完全相同。

指令	效果	备注
6+BC键	上中段SABAKI	—
2+BC键	下段SABAKI	—
在被对手SABAKI的瞬间输入6or+BC键	反SABAKI	防止被对方SABAKI导致己方不利
CD键	吹飞攻击	对手被吹飞
空中CD键	空中吹飞攻击	对手被吹飞

紧急回避与侧移

紧急回避一直是《KOF》系列中一个标志性的系统。在本作中，角色不仅拥有了前、后两个直线方向的回避方式，还增加了侧面移动的闪避方式。这样在复杂的地形环境下可以使自己始终处在一个比较有利的位置。但是多达四种的回避方式对于游戏的影响并没有想象中的大，这点让人有些无法理解。



前紧急回避无法“透人”。

指令	效果	备注
6+AB键	前紧急回避	无法穿越对方身体
4+AB键	后紧急回避	—
AB键	内方向侧移	不要按8+AB键，那样只会让角色自己跳起来
2+AB键	外方向侧移	—

侧移步行与闪避攻击

前文中提到，在本作中利用摇杆只能控制角色两方向的移动，这在3D格斗游戏中是十分少见的。其实利用特殊的操作可以实现角色在Y轴方向做步行移动。另外在闪避的过程中还可以使用闪避攻击，其中下段为回旋攻击。在快速的攻防节奏下，也许可以起到转守为攻的作用。



八神的下段全回旋技。

指令	效果	备注
AB键持续按住	内方向步行侧移	—
2+AB键持续按住	外方向步行侧移	—
侧移过程中按C键	闪避拳攻击	多为中段回旋攻击
侧移过程中按D键	闪避脚攻击	多为中段回旋攻击
侧移过程中按2+D键	闪避下段脚攻击	下段回旋攻击

消耗气槽的特殊指令

在超必杀技的使用上，本作与传统KOF系列作品还是有些不同的。不同的气槽格数下可以使用的超必杀技也不尽相同。甚至还有要消耗三格气槽的终极超必杀技。当然，游戏中气槽的作用并不仅仅只局限于此，在一些不利的局面下可以通过使用消耗气槽的特殊行动来使己方摆脱困境。

指令	效果	备注
防御的同时按下CD键	将对手吹飞	将强攻的对手强制击倒，使己方获得有利，需要消耗一格气槽
防御的同时按下4or6+AB键	前后紧急回避	在对手强攻己方时，强行进行紧急回避，需要消耗一格气槽
被对手SABAKI的同时按下CD键	将对手吹飞	破坏对手的SABAKI，并将其吹飞，需要消耗一格气槽
被对手SABAKI的同时按下4or6+AB键	前后紧急回避	破坏对手的SABAKI，强行进行紧急回避，需要消耗一格气槽

3D格斗？2D格斗？

可能是没有玩过前作的关系，初上手本作时感觉十分的怪异。尤其像笔者这样对2D的《KOF》系列很熟悉，又经常玩3D格斗游戏的玩家。游戏的人物和场景既然已经3D化，那么就必须要强调空间的概念。而实际上迄今为止真正能够比较好地表现3D格斗理念的，也只有《VF》一款游戏而已。其它像《铁拳》系列、《灵魂能力》系列以及《死或生》系列虽然也都是由多边形构件的全3D游戏舞台，但游戏的本质还掺杂了一些2D格斗的东西在里面。也正因为如此，所以才只有《VF》一款游戏是“按键防御”的。其实这并不奇怪，3D的人物和背景可以增加游戏的观赏性，使游戏更具有魄力，何乐而不为之呢？《铁拳》等作品的成功就是最好的例子。

《KOF》系列在2D格斗领域所取得的成就自然不必再说，但是从2D格斗游戏向3D格斗游戏转变，这已经不单单是改变画面和操作上的问题。是做成《SF EX》系列那样——只是想要一个外表看起来是3D的2D格斗游戏，还是真要从骨子里面改变这个系列。从本作看，貌似SNK PLAYMORE是想两者都兼顾一下。既不想失去2D版《KOF》系列爽快的连续技和华丽的招式，也希望能够通过游戏的3D化可以更加丰富游戏的内容。俗话说：“鱼与熊掌不可兼得。”这样的结果就使得在《KOF A》中就出现了一些比较有趣的现象。

熟悉《KOF》的人都知道，在《KOF》系列中是非常强调跳跃攻击的。从《KOF95》开始就有了大跳跃的概念，而到了《KOF96》时则一鼓作气增加到四种跳跃。高手在游戏时对各种跳跃的把握相当到位，例如可以利用小跳跃来不断从空中压制敌人，保持自己始终进攻有利的状态；而大跳跃则可以先读对方的飞行道具或是突进技起到偷袭的效果。况且，《KOF》的许多连续技都可以从跳跃攻击开始发动。因为大家都知道，《KOF》中标准的连续技就是“普通技+特殊技+必杀技”的模式。多半情况下，以跳跃攻击作为启始攻击成功率会高出许多，而且还可以与下段轻攻击交替使用强迫对手二择。虽然SNK从《KOF98》开始对跳跃攻击的打点要求

从SNK到SNK PLAYMORE……



与CAPCOM分庭对抗的格斗厂商

现在的SNK PLAYMORE自然无法跟CAPCOM相提并论，其实从前也好不了太多。在街机方面，CAPCOM旗下的《街头霸王》（以下简称为SF）系列全面开花，仅《SF2》一作就推出了数个版本，最后的终极版本《SF2X》堪称2D格斗游戏历史上教科书级的作品；而它的续作风光依然夺目，十年不朽的经典作品《SF3.3》至今还是一年一度的“斗剧”中必须拥有的比赛项目；其它方面，强调喧哗的《SF ZERO》系列也拥有颇高的水准，在全球范围内都拥有着不错的口碑和数量众多的支持者。

当然，就2D格斗游戏领域来说，SNK并不处于弱势。集结了《龙虎之拳》、《饿狼传说》等人气作品角色的《KOF》系列从94年开始一登场就受到了玩家的关注和喜爱。在接下来一年一作的进化中逐渐将系列作品的风格固定化，虽然游戏的系统和角色的平衡性在不断地改动和调整，但游戏整体的素质却始终保持得不错。一款实验性质的作品，却在之后的几年时间内几乎成为了整个SNK的顶梁柱，《KOF》系列能够生存至今，也证明了它的价值。

只可惜，SNK只会做2D格斗，而且还只能苟活在其自己那已经不知道被对手淘汰了多少代的MVS基板上。相信即使嘴上不说，但SNK的确是想过要跟CAPCOM叫板的。从《KOF94》中最终BOSS鲁卡尔的场景中出现的“曾经打败过格斗家的雕像”，再到《SF ZERO》中出现的结合了《龙虎之拳》中两位主角坂崎凉和罗波特造型的“搞笑”角色丹。双方在游戏中以这样的方式互相进行着挖苦和挑衅。当然，如果单从公司规模和旗下作品的总体品质做比较的话，即使是颠峰时期的SNK也会被CAPCOM远远地甩在后面。就不说现在XBOX360上类似于《勇闯尸城》、《失落星球》这样的百万级作品，即使拿出来十几年前的几作白金级销量的《生化》系列，也足够SNK学习模仿上一阵子了。

与CAPCOM旗下的众多2D格斗游戏相比，SNK的游戏作品风格更加偏向于喧哗。从早期大比例人物的《龙虎之拳》系列再到拥有隐藏“超超必杀”的《饿狼传说》系列，你可以说SNK的游戏不好玩，但却绝对不能说不好看。尤其是对于那些刚开始接触格斗游戏的玩家来说，感官的刺激使SNK的游戏可以更好地吸引那些画面派的玩家。从《KOF》系列开始，SNK在人设方面也做出了不小的调整，针对《SF》系列中朴素的角色造型，将像八神庵这样“叛逆”、“冷酷”、“帅得掉渣”的角色形象推上了舞台。这样的做法自然也起到了非常好的效果。不仅街机作品的吃币率一路飙升，平日里各种各样的角色COS装更是少不了，玩家间私下谈论话题的集中也间接地提升了游戏的人气。从《KOF96》开始，SNK大胆地加入了紧急回避、疾进、疾退等系统。使游戏的节奏更加畅快上手，再加上各种华丽的必杀技和超必杀技，就游戏素质来说，《KOF》系列已经拥有了可以跟2D格斗游戏的始祖——《SF》系列相抗衡的资本。

SNK游戏的魅力是它不受拘束的个性

曾经的SNK虽然根本算不上什么“豪门”，但在街机领域，尤其是2D格斗游戏中的确拥有着相当数量的支持者。与CAPCOM作品的朴素和严谨相比，SNK的游戏更表现出一股张扬、喧哗的个性风格。作为一款格斗游戏，平衡性是最重要的一项衡量游戏品质的标准。而以《KOF》系列为代表的作品中，游戏角色间巨大的性能差异也是许多不喜欢SNK游戏的人主要攻击它的诟病。像在国人心目中《KOF》系列最高的作品《KOF98》中，大门五郎、克里斯等几名角色普通技、必杀技拥有远超其他角色的攻击力和判定。在前段时间举行的中日《KOF98》十强比赛中，上面提到的两位角色几乎占据了所有参赛选手中选择使用角色的半数以上。而《KOF》系列一直以来其豪华而又众多的出场角色又是游戏相当大的一个卖点，这让人多少有些哭笑不得。



除此以外，《KOF》系列还经常被人冠名为“BUG游戏”，尤其是在稍前推出的几款系列作中，一些经典的官方BUG已经成为了玩家必须要掌握的“游戏技巧”。例如风靡一时的“浮空无限连击”，以及十分常见的“不可防御飞行道具”等。有些BUG的确是可以增加游戏的乐趣，但到《KOF2000》中已经发展成为援助攻击至上的情形，许多角色的援助攻击判定明显是没有经过严格的测试和调试，为了赶上一年一作的进度SNK只能匆忙完结游戏并将其推向市场。作为SNK公司标志性作品的《KOF》系列，利用年代作为其系列化作品的特点的确曾经吸引了不少玩家的关注，但仅仅一年的制作周期却将SNK逼上了绝路。为了使每一款新作都能够拥有巩固老玩家和吸引新玩家的品质，厂商只好在角色出场阵容、招式性能甚至系统上

严格了许多，只要打点稍高就会无法连接跳跃攻击和地上的普通技，但这也丝毫不影响跳跃在《KOF》系列中的作用。

再说回到本作中来，虽然游戏中也设计了跟2D版《KOF》同样的四种跳跃，但实际作用却显得并不是那种重要。理由其实很简单，因为在本作中，绝大部分角色特殊技都被取消。也就是说衔接普通攻击与必杀攻击的纽带已经没有。更多的还是需要玩家在地面中寻找机会，那么这四种跳跃设计得是否有些多余呢？2D格斗与3D格斗在压制这一块儿来讲是有本质区别的，2D版的《KOF》系列不像《SF3.3》那样强调“跳跃”和“打受身”两方面的压制，实际上也只有在主动跳跃攻击的一方可以更好地进行二择。而到了本作中，“打起身”变成了发生“二择”与“逆二择”最多的情况，对手跳跃攻击的威胁已经大大地降低，显然，这样的多跳跃设计多少还是有些鸡肋的。

在绝大部分的3D格斗游戏中，都一定会出现“回旋技”这个概念。因为只有“回旋技”才能够真正地体现出3D游戏的空间感。尤其是“VF”系列，甚至已经将“回旋技”区分成“全旋”和“半旋”两种。与“回旋技”相对应的自然是“闪躲”。正常的思路下，应该是“闪躲”克“直线技”；“回旋技”克“闪躲”。有了这样的多择才使得游戏在进行时变得更加激烈和富有乐趣。而“紧急回避”一直是《KOF》系列的一个招牌系统，在2D版中自然说得过去，使用起来也是得心应手。但不知何故，在本作中厂商又增加了一个内、外两个方向的侧移系统。算上前、后紧急回避一共可以进行四方向的闪避。如果说存在即是理由，那么这其中前后和内外两个方向轴的闪避是不是又真的拥有它们各自不可替代的效果呢？结果实在是让我有些吃惊：首先是内外方向的侧移，可以躲避对方的回旋技，并且可以无视回旋的方向。也可以躲避直线技的方向，但无敌时间并不长；接下来是前后方向的紧急回避，能回避直线技，同时……也能躲开回旋技……笔者真的是不理解了，既然你都设计了两个轴方向的闪避，为什么还要将它们的作用等同？既然游戏中存在回旋技的

不断地做出调整。这样的结果就是老的作品无法被继续完善，而新的系统又不成熟。这使得在很长的一段时间里，《KOF》的众多系列作品之间，拥有着较大的风格与品质上的差异。这样的做法显然是相当冒险的，尤其到了上个世纪末，日本街机市场开始出现严重萎缩，新作的品质一旦无法被大众所接受，那么等待的结果就只有失败。显然，悲剧还是发生了，加入了援助攻击并更改了紧急回避系统的《KOF99》成为了导火索，1999年《KOF99》在日本街机市场的全面溃败也导致SNK公司以此为转折点，开始进入了自己事业的衰落期。

"强强联手"后的悲惨结局

SNK能跟CAPCOM合作，这在当时的确是件让人大跌眼镜的事情。但是，合作的背后到底又蕴涵着怎样的玄机呢？我们如果从结果看就可以一目了然。CAPCOM在SEGA的NAOMI基板上推出了街机版的《CAPCOM VS SNK》（以下简称为《CVS》），不久又将本作移植到了DC上。而SNK一方则是率先在自家的掌机平台NGP上制作了《SNK VS CAPCOM》（以下简称为《SVC》）的卡片游戏，经过了一段时间后才正式地推出了《SVC》的格斗版。先说C方的《CVS》，凭借NAOMI的强大机能和CAPCOM多年制作格斗游戏的经验，游戏不仅拥有华丽的声光表现，完成度也颇叫人满意。但是，对于SNK的玩家来说，这实在有些让人无法接受。因为这所谓的"CAPCOM VS SNK"实在是太过于CAPCOM风格化了，SNK的角色在本作中完全失去了以往作品中的神韵。CAPCOM用自己的格斗理念将这些角色进行重新刻画。失去了传统风格的SNK角色就好像没有灵魂的行尸走肉一样，操控起来完全没有原作中的感觉。在角色性能方面，CAPCOM这边要明显强于对方，这与其说这是两大2D格斗流派的大聚会，还不如说是CAPCOM在用自己的方式诠释着两大集团多年较量的结果。甚至可以说，这款游戏中SNK的角色更像是小丑一般完全作为配角陪着CAPCOM的众星们上演了这出闹剧。

《CVS1》的表现虽然不温不火，但CAPCOM却并没有打算就此放弃这个品牌，几年以后重拳出击推出了续作《CVS2》。CAPCOM针对前作中出现的一些问题进行大幅的改良和调整，新作的平衡性和系统做出比较大的改善。因为之前CAPCOM就拥有数款"VS"系列作品制作的经验，这使得本作的整体素质相比前作有了质的飞跃。甚至在2003年，《CVS2》还成为首届斗剧的正式比赛项目。比较有意思的是，从比赛过程中选手的选用角色比率上来看，可以明显感受到CAPCOM角色性能方面压倒性的优势。虽然这次游戏终于拥有了素质上的保证，但依然是一款不折不扣的C氏游戏，这与之前玩家们所期待的两大巨头间的碰撞，相差得还是远了些……

相比CAPCOM的风光表现，SNK方面就显得悲惨了许多。掌机NGP上的两款《SVC》表现不俗，尤其是格斗版"千年之战"堪称当时的掌机平台的最强格斗游戏。Q版的角色形象和NGP区区两个钮的键位丝毫没有影响到游戏的整体素质，其中虽然CAPCOM的角色也在攻击方式上不由得向SNK风格靠拢（重攻击+特殊技+必杀技），但两大阵营的角色性能基本持平。所以无论之前是哪一方的支持者都能够在游戏中获得不小的乐趣。但是无奈NGP的惨淡销量为游戏的普及和传播造成了极大的影响，最终也不过是获得了一个叫好不叫座的噱头。几年之后，继续"闭门造车"的SNK终于在自己的MVS基板上"难产"出街机版的《SVC》，游戏的恶劣的素质迅速被一片骂声淹没在浩瀚的街机市场中。与CAPCOM方面完全不同的结局为两大集团的整体实力差异做了最好的证明。至此，SNK的景况可以用四面楚歌来形容。虽然在后来利用了些手段通过韩国的公司以SNK PLAYMORE的名义在日本复活，但从这些年的表现我们可以清楚地感受到，现在的SNK PLAYMORE与曾经的SNK已经无法同日而语。

2005年6月30日	饿狼MARK OF THE WOLVES	3990日元
2006年1月12日	幕末浪漫 月华剑士1+2	3990日元
2006年4月20日	格斗之王 大蛇篇	5040日元
2006年5月11日	龙虎之拳 天地人	5040日元
2006年7月20日	饿狼传说战斗档案1	5040日元
2007年2月22日	饿狼传说战斗档案2	5040日元
2007年4月19日	格斗之王 NESTS篇	5040日元
2007年6月21日	龙虎之拳 天地人 THE BEST版	2079日元
2007年6月21日	格斗之王 大蛇篇 THE BEST版	2079日元
2007年6月21日	幕末浪漫 月华剑士1+2 THE BEST版	2079日元
2007年6月21日	饿狼MARK OF THE WOLVES THE BEST版	2079日元
2007年6月21日	风云默示录	3990日元

复刻成风的 SNK PLAYMORE

请大家看左下的列表，这是2005年至今SNK PLAYMORE一共发售过的所有复刻作品。

其实这本没有什么，复刻作品几乎每个厂商都推出过。所谓"复刻"，说得露骨一点就是骗钱。有点诚意的厂商也许还能够在复刻作品中增加一些全新要素，甚至还能利用全新的图形引擎进行强化重制。而如果只是单单地为了赚些"零花钱"进行完全复刻的话，那就真的有些不厚道了。

平心而论，在过去的这20年时间里，SNK的确是一手打造出了数个知名的系列作品，它们都在市场上取得了不错的反响。但如果现在单单的只想着"坐吃山空"，抱着过去的"经典"不放的话，那么最终吃苦果的肯定还是自己。拿近期推出的《格斗之王 NESTS篇》说事，这款作品中包括了《KOF99》《KOF2000》和《KOF2001》三部老的作品。其中《KOF99》是移植的DC版加强版，也就是背景被完全3D化的那款作品。而令人惋惜的是，《KOF2000》和《KOF2001》同样完全照搬的DC版，无论是画面还是读盘时间都没有半点的提升。如果说厂商当年在DC上还有能力进行强化复刻的话，那么现在的SNK PLAYMORE真的就只能用堕落和不思进取来形容。《KOF》系列自从不再按年号制作系列作品后，虽然在品质上有了一些提高。但对于老游戏的复刻态度上，着实让玩家们感到失望。推出这样没有诚意的作品只能给玩家徒增厌恶的心理，赤裸裸地敛财行为现在的玩家又有多少会买帐？

不用说像XBOX360和PS3这样的次世代主机，其实在进入PS2时代之后，SNK就已经很明显地表现出自己技术力方面相比其他厂商的巨大差异。无法制作出足够吸引玩家眼球的作品，SNK PLAYMORE依然只能够依靠着画面表现依然保持在十年前水准的《KOF》系列维系着自己的生存空间。虽然我们必须要承认《KOF》系列依然有着不小的影响力，而且系列最新作《KOF11》的确拥有着不错的素质。但这也改变不了目前SNK PLAYMORE公司带给玩家的不良印象。曾经的SNK经历过不少的失败，像那个读盘时间慢到让人近乎瞌睡的《武士道列传》；还有剧情系统完全不知所云的《格斗之王・京》；甚至是愚蠢到让人产生怜悯之心的掌机NGP的失败过程。至少，曾经的SNK豁达而又硬派过，它挑战过自己不曾涉足的游戏领域甚至是主机平台。虽然它失败了，但是留给玩家的却是许多美好的记忆。

联想到最近SNK PLAYMORE推出的两款GAL GAME，以SNK历史女性角色作为卖点的《回忆之日》和大打擦边球、游戏推出后就获得恶评的《魔女裁判》。实在无法想象这会是出自一个以2D格斗游戏闻名于世界的厂商的作品。不知道那些曾经为SNK哭过笑过的玩家在面对这样的作品时会有怎样的感想呢？

3D版的"KOF"——《格斗之王极限冲击规则A》发售了，这是SNK PLAYMORE在三年时间以来的首款街机作品。它的出现会发生怎样的改变吗？　还是让时间去证明吧……



概念，为什么任何方向的回避都可以闪躲过去。如果要我硬为本作加个定语的话，那么只能说这是一个3D表面化的2D游戏。虽然厂商试图地在改变游戏的本质，但实际上却完全的不成功。

其实本作还是有一些属于它自己的优点的，例如加入了全新的按键打击连技，这倒是有些像《铁拳》中的"十连技"。当然，游戏中出现的类似的按键连技都不是很长，但是攻击判定和伤害都蛮可观的，还可以用来衔接普通技和必杀技。这多少缓解了游戏中进攻方式过分单调的状况。游戏的画面也算是对得起玩家，以SNK一贯的低技术力表现，能够在PS2末期做出这样画面的游戏，大家也应该心满意足了。并且，角色的3D造型与2D版原作没有太大的出入，神似也比较到位。这点来说对于2D版《KOF》玩家倒是个不小的安慰。其实游戏还是颇值得一玩的，毕竟这也是SNK PLAYMORE"三年磨一剑"并且意图重返街机的作品。只要你别太在意它是一款3D格斗游戏，只要别太在意游戏中细节部分的瑕疵的话，还是可以研究一下的。当然，前提你一定是个SNK FANS才行哦！

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

暑期T恤大促销

8月1日-31日
凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元！



¥35
编号:6354

凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



¥35
编号:6365

怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼ました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



¥35
编号:6376

多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



¥35
编号:6310

福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



¥35
编号:6332

阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐！



¥35
编号:6343

军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



新款上市

¥35
编号:6400

BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



¥35
编号:6398

战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



¥35
编号:6387

太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。



¥19 编号:7805

少年阴阳师勾玉颈链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它你也成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



¥19 编号:7816

少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边饰。有红晶、叶子挂坠和白色羽毛饰配合银色链子，整体味道与众不同，COS、平时装饰必备。



¥39 编号:7838

羽翼时尚多用包

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



¥25 编号:7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19 编号:7456

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25 编号:7445

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49 编号:7760

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



¥49 编号:7771

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

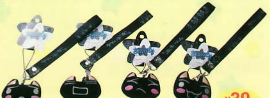
●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞,携带方便,男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年8月31日。

广告阅读图例

价格
（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1300 普通（1.5版） 北京鼎好	1280 普通 1420 豪华 南京阿童木	3900 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3900 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	PS3 忍龙Sigma 430 元 芜湖游戏人 ✿×1 ★×2
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	4000 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4050 成都报价	2580 成都报价	2050 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场!携带13组港台超强偶像团体最全面资讯,配合超精美偶像图片,让无数Fans爱不释手!原版引进,铜版纸印刷,绝对超值!

偶像新势力(团队)

■定价:12.80元　7月20日出版



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击!全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略!

机战FAN2

■定价:19.80元　上市热卖中



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本,共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价:24元　上市热卖中



如何让酷暑乖乖的远离你?如何保持一颗清凉的心?那就快快的投靠搜酷吧!夏日渡假装扮,牙买加雷鬼文化,五彩斑斓的鞋子,足够让你享受一场视觉盛宴。

SO COOL 2007年第(8)期

■定价:15元　7月28日出版



超级英雄蜘蛛侠,另类收藏五月人型,魄力战神三大强档齐发!夏亚专用扎古2.0改造做例,YAMATO VF-1J一条机重制作,超合金魂 珍宝3回顾,未知的UFO来袭,枪神,最终流放飞空艇,热度变身团长,吕蒙子明护士装邪恶来袭,天真烂漫孙策伯符。

TOYS2007年第(7)期

■定价:9.80元　上市热卖中



2007年最新版大图鉴!对应口袋最新作《珍珠钻石》,全面更新所有妖怪的资料,超厚576页,加送珍珠钻石原声音乐碟,上市5天内一销而光,第二刷火爆上市。

口袋妖怪终极大图鉴(第二刷)

■定价:29.80元　上市热卖中



将高达机战题材的游戏,漫画,动画,模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦,24页超充实内容附机战独家影象光碟,让喜欢机器人的你大呼过瘾!

机战FAN (1)

■定价:19.80元　最后少量库存



火热的夏日,掌机游戏数量众多,《掌机迷》为你准备了丰富的游戏攻略及专题企划,更加丰富的专栏及特别报道,让你轻松掌握掌机世界风云变化。最新号超大充实!

掌机迷 (15)

■定价:5.8元　8月8日出版

刊物	定价
电子游戏软件	
2007年第1～4、7～18期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元
动感新势力	
44、46、48～55期	9.80元
48～55期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下·掌机迷	
2007年第1、2、5～9、11～15期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～8期	15元
TOYS(酷玩意)	
2007年第1、3～7期	9.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队(新)	12.80元
口袋妖怪终极大图鉴(第二版)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏(新)	24元
机战FAN1(最后少量库存)	19.80元

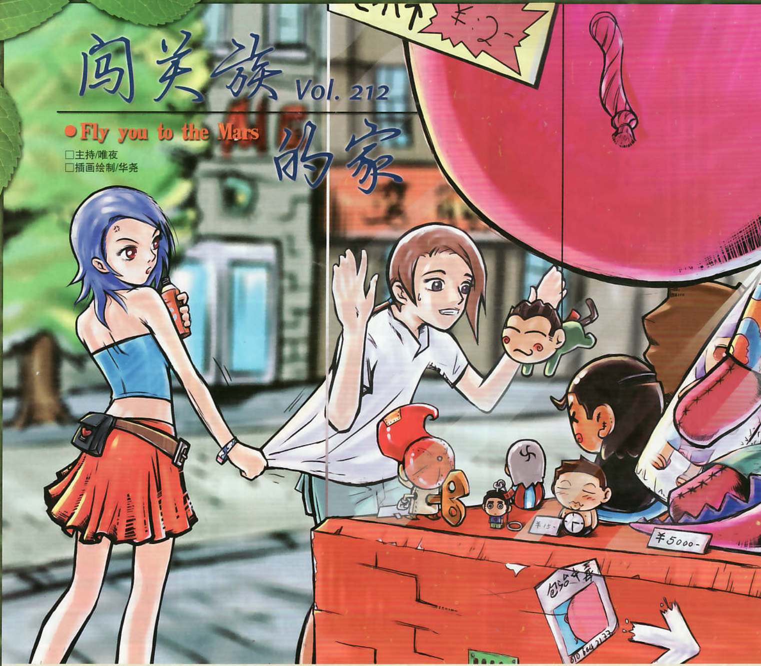
注:PSP终极奥技第4版已售完,请勿邮购。

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

闯关族的家 Vol. 212

● Fly you to the Mars

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧



■说到做到

上期的“次回预告”中，我说这次会牺牲一下色相以回馈读者，想必，一些坏人早已经等不及了吧。其实所谓牺牲色相，只是叶子想把那些回复中的表情图换成真人版的罢了，这个点子是偶然间蹦进我脑袋里的，想想也算好玩。

但果然仅凭想象是不靠谱的，当我按这个想法排版时，终于发现了问题所在——卡通图与真人照片在同一页里穿插出现，对比之下，那感觉实在是太怪异了！上面还是蓝发红眼呢，下面就变成一个满头卷发（你敢说像泡面）一脸傻笑的女人了，不协调感非常强烈，看得我自己都泪流满面——果然啊，漫画形象就很好，活人的照片不能看啊！

于是叶子就后悔了，但后悔也没有用，毕竟话已经说出去了，要是食言的话我看自己这女王也不要当了，弄不好还会被一些坏人拖出去撞墙。怎么办怎么办……

说实话，我也动过耍赖的心思，比如“我又没说牺牲谁的色相”，于是干脆就把木头的大脸铺满闯家算了。但那样未免太不厚道，很可能首先就得被木头拖去撞墙，思前想后，我觉得自己还是干不出这样的事。

那就只有说到做到了，不过后面的正文里就算了吧，改成在前言里放两张意思一下也就是了。

不管怎么说，现在，叶子总算满足了大家多年的愿望，我早说过了，其实你们见过的，一点儿也不稀奇，我也不是绿色的。现在大家看够了吧，我看以后谁还问我要照片——要要要，要你个大头鬼啊，以后再问我要，我就真寄个怨灵的照片给你！

■周年纪念

来电软已三年。

三年了，但并不是要纪念，我只是一片普普通通的叶子；三年了，我只是想感谢：感谢我的同事们，感谢我的读者们，感谢任何一个不论是与我并肩而行还是擦身而过的人——我都想感谢，正是因为他人的存在，才构筑起了我的生活，给我带来改变和收获。谢谢你们，truly。这份心情是真的，愿你了解，望你接受。

唔，我好像说得有点儿伤感，别误会，下一期、再下一期、再下下下……期，叶子依然要麻烦诸位，还请大家继续多多关照。

■命中注定

光荣火速公布了《真三国无双5》，而且发售日居然是如此之近，着实打了我一个措手不及……还好360版跟PS3版同时发售。虽然叶子近来冷言冷语地对无双说了不少风凉话，但，必须承认，我是无双饭！我们全家都是无双饭！

■冷笑话

有一片玉米地，着火了，结果所有的玉米就全变成爆米花了。有一只乌鸦从天上飞过，看见满地爆米花，还以为下雪了，越想越觉得冷，就掉下来冻死了……别打我，这是一个美编姐姐逼我讲的。







“电软依旧那么经典，就是错字多了一点。”

——江西上饶 张梦婕

Voice 叶子姐，据说你是个马大哈，我估计上次让你帮我送回函卡的事，你是不是忘得一干二净呢？我希望不是，从这期开始，我还是不请你帮忙，免得回函卡到不了枫哥那儿……　From 上海 徐雨冬



现在似乎很流行拿言语刺激叶子，大约是读者们看出我的本性了，我在精神上有受虐倾向，只要在来信里编排我两句或者干脆损一顿，反而会取得意想不到的效果——会让叶子回答你问题的概率提升23.7%，至不济也能贴到家里的墙上。

好多读者都一次寄来一批回函卡，电软的、掌机迷的、动新的、TOYS的……然后托马大哈转交给各个部门，放心吧，马大哈一个都没忘，也没疏忽，都谨遵吩咐转发了。虽然我叫马大哈，但起这个名字仅仅是因为我喜欢吃大马哈鱼，跟我做人的态度完全没有关系。

同信寄来一批回函无妨，近来邮资上涨，我很理解。不过马大哈经常要跑来跑去地“送信”也确实有点儿麻烦，而且我虽然送信专业，号称“使命必达”，但这毕竟是令你的信多了一道转发过程，也许就会错过人家相应部门统计回函的时机，所以也请读者们理解，有可能的话分开寄会更方便一些呢。

当然了，要是依旧委托我转发也挺好，我会很高兴的，因为这充分说明了你们对马大哈的信任，愿意相信这个名字只是因为鱼才起的……

怎么样，徐雨冬同学，爽了吧？够配合你了吧？让女王这么低声下气地说话，你做好承担后果的觉悟了吗？

Voice 叶子，听我一句劝告，有空儿去精神病院看看，你的精神分裂症是越来越严重了。唯夜、小魔女、女王……这些分裂人格最近频繁地出现在闯家上，难道你想cosplay《Killer 7》？放心，我会向国家申请“封”你为特级保护人物，所有对你的思念，都化成怨灵进入你的梦里吧（看了这段文字后，你那女王人格应该被唤醒了）……　From 广东湛江 刘济铭

我去过医院了，没用。叶子每次去心理诊所后表现出的人格都不一样，无论是当面谈话还是做心理测试，每次反映出来的东西各不相同，搞得医生根本无法确定哪个才是本小姐的主人格，也弄不清小魔女的哪一句才是实话。由于女王谈吐得体、思维缜密、应对如流，又修习过专业心理学，曾经有个医师被我弄得有些崩溃了。还有一次，心理医生突然问，昨天来的那个是你的双胞胎妹妹么，怎么你今天代她来咨询啊？我说一直都是我啊，昨天也是我啊，是什么令你产生错觉了？然后那个医生就夺门而出，哭着跑掉了。我很无辜地看了看窗外，好像在下雨，他是要用雨水掩盖自己的眼泪么？抱歉啊，我也只有一把伞，借你我就没得用了。

Voice 叶子姐好不厚道啊，之前全家福的照片那么小。我近视，戴着眼镜都看不出照片上的人都长啥样；用放大镜看，还是不行；最后搬出了显微镜，当然是更看不清了，怨念。　From 浙江海宁 朱晓飞

Voice 看过全家福后，直觉告诉我，叶子你是“小”照片里第2排，右数第4个人——对不对都要回复！　From 广西桂林 Sailing

抱怨照片小，看不清？啊哈哈哈哈哈哈哈，我要的就是这种效果，每年放全家福是我最兴奋的时刻。你们越看不清越想看，可越努力看越难以确认，最后只好或沮丧或怨恨地放弃，女王一想到这种事就有快感，实在是太好玩啦！

我的确不够厚道，但你必须承认，我是个很坦诚的人。

不过这一期你们赶上好时候了，现在，你们至少知道照片上其中一个人长什么样子了吧。其实你们早见过了，而且问过，叶子也没有否认——现在，总算可以了结大家的怨念了吧。

Sailing同学，实话说，由于照片太小，再加上我记性不好，你问那个人是不是叶子，我自己看了半天都没有认出来……现在有了参照，你帮我再去确认一下吧。



Voice 叶子姐，你遇到过很邪恶的事吗？恐怖游戏玩多了也许会吧？　From 湖南株洲 罗牧舟



邪恶？用“灵异”来形容你的意思估计更贴切一些吧。当然遇到过啊，一直都有遇到。

还记得叶子说过自家电梯里有个幽灵，而自己坚持每天上班、回家时都跟她打招呼的事吗？看来是我真挚的心情有了效果，这段时间来，尤其是上班时，我出家门后经常会发现电梯已停在了13楼（我家住13层，很好的数字吧，而且，门牌号还是14，都是叶子买房子时特意挑的哦），甚至有时候我走过去电梯门还会自己打开，而里面空无一人，感觉就是在等我一样。

如果是一次两次的偶然事件也就罢了，但这事每周内都能遇到好几次，实在不能说是巧合。今天早上我走到电梯间附近时，发现控制板上显示电梯正由12楼升上来，这时我又看了一下13层的上下楼按键，都没有按下去——然后，电梯升到了13层，停住，门开了，里面一个人也没有，或者说是用常人的肉眼看上去一个人也没有。以上，全都是真事哦，包括我家的门牌号，都是真实的。

叶子估计，是那个灵与自己已经有了感应，于是在我每天出门时都会控制电梯来迎接。不过有时候正赶上别人使用电梯，这时她也就没办法了。看来我的确有通灵的体质，好好培养一下也许可以在占卜方面大有发展。读者大人们，你们接触恐怖游戏后都有遇到什么灵异事件，不妨也都跟叶子说说——注意得是真实的，自己编的可不成，本小姐可是能感应到的哦。


辽宁沈阳 王晓鹰

Voice 我真的很喜欢电软，每月上旬和中旬我都会天天跑去书摊问电软来了没有。每次拿到新一期电软时，我就像看到了老朋友。买电软3年了，可光盘我看过的不过7、8张而已，我觉得很对不起你们的良苦用心，可我真的没机会看，真的！家长、老师、社会都把游戏踢到远远的，学生一族玩游戏，甚至看游戏、谈游戏都被周围的环境强烈地排斥。一年后，我将移民到旧金山，将面对一个不同于中国的游戏天堂。我将时刻记住中国的游戏情况和环境，我会告诉身边的每一个朋友：珍惜你的游戏吧，我们中国孩子玩游戏不容易！　From 黑龙江哈尔滨 刘伟诚



风林　登录不能

●今天写手札，可以说是非常的不好。

●首先，脖子扭了。工作时间长了，颈椎受损是必然的事情，尤其是这几年风某的脖子常常带来难以忍受的痛苦，前年的减肥大行动时倒是好过一阵子，也总结下来跑步对颈椎有恢复作用，至少不会那么频繁地疼痛。不过由于自己的脚踝也有伤在，所以像以前那样长跑大概是不太可能了，没事打打羽毛球就成了节约时间节约成本又相当可行的运动方案。另外，我也很期待“Wii Fit”能早日上市。但现在脖子扭到了，我认为不是一个写手札的好日子。

●其次，心情烦躁。最近事情真是够多的，加上楼上人家在装修，每天早上就睡不塌实……好不容易等到一个休息日，一早不到八点准把你从梦中惊醒，十分痛苦。而且最近北京的天气老是昏昏沉沉，晴天也是闷热，阴天重度潮湿，非常不适合我生存。要不是买不起飞机票、工作太忙、家务事太多，我很有意思逃到鸟不下蛋的地方去闲上一闲……

叶子说：你又写太多了。

北斗

Keep dreaming what you dream



●最近走了一趟关沟，经八达岭、水关、上关、居庸关到南口关，一路行来，增长见闻的同时学到了许多东西。记得小时候有一篇课文讲的就是詹天佑那条人字形铁路，如今亲眼目睹之后才愈发感觉到詹天佑的了不起，有很多东西的确是用文字无法表达出来的。

●以前一直觉得天气预报这种玄乎的东西，气象台报不准是天经地义的事情，不过前不久看了F1欧洲站比赛，人家3分钟、7分钟后的大雨都能分秒不差地预报出来，终于明白原来很多所谓的理由其实都只不过是借口而已。可怕的不是做不到，而是习惯于“做不到”。

●猪肉涨价了、米涨价了、方便面涨价了、楼下的小饭馆也涨价了……刚弹出来的新闻说北京五环内的房价已经过万，我生活的这个世界，真的还是地球么？

浙江温岭 林佳慧■如果我会影分身，那么我就一手拿PSP，一手拿PS3，然后发动分身术，这样就会有N个PSP和PS3了。

●确实是好主意，不过……PS3你一只手拿得动吗？

新疆克拉玛依 蒋泉东■生活中要有幽默才行，所以叶子加油吧，尽情地制造出“幽默”吧！男士们就受点伤吧。

河北张家口 徐翔坤■叶子，这次我买的电软太衰了，没有海报，甚至连回函都没有（这张回函还是我从别人那里抢来的）。我不知道这是什么原因，但如果下次我买的书还没有海报的话，我会二话不说就去你们编辑部打劫……

湖南长沙　匡正华■上次寄信时看见一位邮递员大叔在清理邮件，大叔说现在寄信的人真不专业，信上经常有太多胶水，还把其它信粘在一起。这里我想借闯家提醒大伙儿，信封上的胶水不要涂得到处都是，要等信干了再放入邮筒，这样邮递员们也可以省去很多事，信也可以更快地到编辑部。

天津 许洪柱■话说回来，龙哥这个万年不死吐槽男怎么生命力如此旺盛呢？这么多年一直没下过，而同时出镜率却又低得惊人，实在是太强了，龙哥的真面目堪称本世纪稀有度最高的隐藏宝物。

广东广州 魏峤■老叶，你真的才只有17岁啊？！这么小就当编辑真不容易啊。平时熬夜加班得注意补充营养，没事儿多炖些补品，不然要使发育不良，你就变成白雪公主……身边的小矮人了。

内蒙古包头 温迪哲■理想的game该有高度的游戏性，注重细节的处理，优美、动听的音乐，出色的剧情、人设，完整的世界观。

广东四会 罗俊杰■我希望自己能读好书，学好英、日文，玩好Game，将来从“家”的一分子变成电软编辑的一分子。

河北唐山 王楠■冷门也好，热门也好，只要自己喜欢的游戏就是好游戏。我们玩的是游戏，并不是评论，哪怕它在别人眼中只是一坨渣呢。人有时候确实需要自私一点儿，情人眼里出西施，活着不就是痛痛快快地做一次自己吗。随波逐流也许是生存的必要条件之一，但是在自己的心里保存一份最真的自己，也可以成为航行中的路标！



「游戏是我最爱，电软是我必看，所以我也是家的一员。」

——吉林延吉 中川

Voice 说实话，最近画师把你的形象画得越来越可爱了，女王向公主转型了。最终幻想12排到第三了，我好悲伤，叶子姐你喜欢这个游戏吗？ From 福建古田 林曦

唔，令你产生这种感觉了吗？那真是我的失误，像什么温柔啊、可爱啊之类的叶子从来没想过，那些都是我装出来的，我坏着呢，你最好赶快打破自己的幻想。再说可爱这个词跟公主可不等价，你们那是受动漫概念影响太深了，看看现实世界里那些君主立宪制的国家，“公主”只根据身份定义，跟年龄什么的完全没关系，几十岁的人脸上全都是皱纹了也一样称公主。林曦小朋友，你不是在诅咒我变得那么老吧？

FF12排到第三？哦，你是在说我们的电玩榜最流行TOP15吧，人家排到第三你为什么悲伤，是觉得低了还是高了？问我对它的感受……我个人很不喜欢FF12。你没看错，我很不喜欢。严格来说并不是“讨厌”，但相比起那些叶子所种爱的游戏，我对FF12实在不能说有什么感情。

不过，FF12国际版我也一样会玩，正版也会买，而且它的日版叶子也想补收一张——只是为了我的FF收藏。我买、我玩、我不喜欢；身为一个FF饭，我最不喜欢的最终幻想就是它的这部编号为12的作品。矛盾吗？也许吧，但我喜欢这种自我折腾的感觉。

“叶子的主食应该是水和阳光吧。”

——辽宁大连 李鑫



Voice 偶然发现闯关族涂鸦版是16:9的，宽屏哟！不过……我还是画得不好啊。话归正题，叶子你在PS one时代留下了什么美好回忆呢？别说那时候还小不懂事，没记性……当时有什么好的ACT游戏（双打的）？还有啊，之前见有读者说书老是开胶，我也有同感啊！

From 山东东营 杨林



你的话，还真是挺有跳跃性的……宽屏这个词算是刺激到叶子了，前段时间去朋友家玩，愕然发现，他不知什么时候已经把电脑显示器由原来的标准17寸换成了一台超——级大的16:9超薄液晶。显示器那叫一个大，足有滑板的SIZE，看得我妒火中烧。当时叶子就坐下来拼命调高分辨率。企图将其显示器烧毁。可捣鼓了半天，未遂，我感觉自己有点儿失态，于是直起身来做出很冷静娴雅的样子，淡淡地问，多少钱啊？朋友报出了一个数字，我看了看眼前的显示器——这么大的面积……即便按北京二环内热门楼盘的价格来算，也比他的买价便宜啊！这个小资……我不动声色地哼了一声道，你买亏了。朋友对我的话很莫名，但我才不告诉他原因呢，聪明人的智商是财产，怎能随便与人分享。

PS one时代的回忆？你的意思是只限于PS上面的游戏经历呢，还是那个时代里所有有关游戏的生活？你别担心，我当时虽然小，但是已经很懂事了——我懂的事特别多，多得以至于后面的事塞进脑袋里之后，前面的事就被挤出去忘掉了……那个时候玩得太疯了，突然之间要回忆真的想不出什么具体的事来——回头放眼望去都是美好，虽然离得有些远了已经看不清楚细节，但这种心情还在就已经很足够了吧。

Voice 请不要太正常了，我还是喜欢恶搞、邪恶、暴力……的女王叶子姐姐。不过我近来感觉，现在的闯家，看着会觉得缺少些激情……貌似产生审美疲劳了？还有一个建议：电击加上真人秀吧！另外，稍微观察一下回函卡上的留言板就会发现，几块留言区域的面积差距好大啊，看这距离……这就是河马/平民与女王之间的差距啊！

From 贵州毕节 陈瑾

你发现问题了？的确有点儿过于四平八稳的感觉，不仅你这么觉得，我也早注意到了。但，说句实话吧，一定程度上没办法，这其实是一个最为实际的选择。

若单论变化丰富的话，05年的闯家是最多变的，但你知道吗，那时候每制作一期我都要和美编折腾上好几天（何况当时的叶子经验值不够，还没有转职为女王），用时几乎是我现在做闯家的好几倍，非常夸张。当时一心就想着如何做出变化，如何跟上期不一样……现在回头来看，颇有些天真。栏目本身制作时间过长，以及因此要占用美编人手，这些都很可能影响杂志整体的进度，其实是很没有大局观的自私行为。我当时那么自顾自地做，已经是在滥用大家的迁就了。

现在工作节奏这么快、密度这么大，尽可能地将一些元素固定下来，注重现实、有效率的做法是一种必然。其实，从表面看结构是有些模式化，不过在文字里叶子依然是有激情的呀，稍微读一下应该不难发现吧，我对“家”始终是有爱的哦。三年中，我曾数次累到筋疲力尽容颜憔悴萎靡不振……很想一走了之，但最后我还是放不下——有那么多的事和细节令我觉得，叶子在这里是有意义的，在这里的叶子才是有意义的。

抱歉，上面的话是不是说得“太正常”了？令你不爱看了吧。好，那女王就赏赐点儿蛮横的——觉得没激情的人，是不是感觉被玩弄的程度还不太够啊……别得寸进尺想入非非了！想怎么玩弄你们，是女王我的特权，我高兴怎么着就怎么着。想被多凌虐一些？那也要我特别施恩才行！认识到差距吧，凡人！



雪飞 水中游



●一听到写手札，办公室内顿时大乱，诸位同僚纷纷找借口逃避任务。本人则非常支持叶子的工作，爽快地坐在自己的位子上开始工作，因为我知道，写手札这事儿怎么逃也逃不掉，索性勇敢地直面这二三百字。

●最近和多年前的好友小聚了一下，四个人开了三辆车，当然唯一一个蹭车的就是我，虽然比较丢人，但也没办法，毕竟穷人还是大多数。

●我要去郊外抓蝈蝈，然后把它们都放在一个大笼子里，通过自然淘汰弱肉强食竞选出一只最优秀的蝈蝈！当然这恐怕只是梦想，一是没有时间，二是北京近郊已经没有蝈蝈了。

●小三儿坚持说一本书没在他那里，但经过仔细检查后，发现那本书真的在他桌子上，这倒不是他人品有问题，而是他的记性太差了。不过他也坚持说我的一千万人民币没在他那里！

叶子说：我是好孩子，我招了吧，其实那本书一直在我桌上，只不过连我自己也忘了，还害得PERFECT找了半天。后来我们几个一商量，一致决定将这件事栽赃给猴子……



浙江台州 苏杰

Voice 叶姐，我有三个月没看电软了，并不是没有买，而是让书店帮我一本本都留了下来。这几个月我出去散心了，去了趟云南，在大理和丽江都住了很长时间。很喜欢那里的生活环境，真的，如果不是家里有些事要处理，我可能就不走了。

昨天才回到家，去书店的时候发现电软已经累积了7本了，好重啊。运回家后便取来CD，独处一角，一直看到凌晨，但也没看完……先睡下吧，明天接着再来！

From 辽宁大石桥 孙佳海



云南啊……真好，我也想去呢。那边很多地方，光听名字就有很美丽的感觉。很长时间没有动过旅游的心思了，那天跟几个朋友一聊，颇有出去转转的闲情逸致。是该把自己寄过去呢还是挂牌蹲在路边等待云南人民收养呢？这样既解决了成本费用问题，又给了自己“身不由己”的理由，嗯哼哼哼，实在是完美的计划。

南方柔美怡人，不过这个季节里很多地方难免饱受雨水过量之苦吧，希望大家多多保重，叶子祝愿每一个人都平平安安，雨过后终将天晴，阴霾后也必是好心情。话说你连看7期的闯家……精神上会不会受到我的荼毒呢？按正常的情况，每隔半个月被辐射一次倒也无妨，但被叶子那起伏不定的情绪和神经兮兮的语言连续轰炸，我很担心你的精神健康状况啊。

小沛 Soup Making



●选择合适自己的路，恐怕是所有人一生都在追寻的目标，不过有的人容易找到，而有的人不容易。条件就是必须勤奋努力，而且要有把握机遇的能力——这些话谁都懂，能做到的人不多。

●看到《战国BASARA X》后，我觉得CAPCOM已经可以和“格斗”说永别了。我现在就盼着他们别把《街霸4》给毁了，否则我只能放弃格斗游戏。

●减肥的痛苦无时无刻不在折磨着我，眼看健身已经快3个月了，肌肉迅猛增长，然而脂肪却没有消失。长此下去，非变成绿巨人不可！

●我真的老了，在健身房里认识的朋友中，很多都是20岁以下的学生，和他们聊天时，感觉自己是个“过来人”，但又没有什么经验可以传授。如果时间可以逆转，我宁愿自己没有出生。



著子 …………………………………………… 三十路岬

●时近八月，又到了和家里空调苦战的季节。那部老古董空调今年的制冷效果还算好，但又添了新的毛病——换气扇滴水。大概是排水管老化的问题，每次关了空调之后，凝结的水滴都会从换气扇边缘直接滴到楼下，如果在半夜，声响颇大。偏赶上今年北京天气异常潮湿，每晚关上空调之后，滴滴答答的声音都会响上半个多小时，闹得四邻不安。为免扰人清梦，现在晚上只得很早就关上空调……然后在这样的天气里忍受楼房顶层蒸笼一般的环境。

●前日在家从早晨赶稿至傍晚，腹中饥饿，家中又无储备，遂蹬车出门觅食。寻店家饱餐一顿，正回家路转，天空突降大雨。举目四望，无处可避，身上又无雨具，一气之下，索性来个“何妨吟啸且徐行”……落汤鸡了事。也罢，这下总算是凉快了。



Voice 看来风料理真的只是“暂时的”连续N期不出啊，让我这个曾经的木头饭（当初是因为喜欢看他和大象合演的“WE7魔鬼训练营”才成了他的FAN）真不知说什么好。还有叶子，不是我说你们，赠品能不能换个花样儿，我攒的海报都够糊墙使的了。 From 北京 王雄



进入07年的夏季，木头愈发地难以捉摸了，在这个茂盛的时节里已经具有了开花的潜质。

……抱歉，我上面说了句莫名其妙的话吧？真的是莫名其妙，连我自己也不知道是什么意思，就是突然蹦进脑子里来的，勉强可以用来形容目前木头这种蓬勃旺盛活力四射得有些脱线的状态。现在的木头真的是有点儿奇怪，说他有变化吧，还真指不出什么来；可要说没变化吧，他的一些言行细节若按以前的套路来推理，却完全行不通了。

难道这种深层次的变化全都是拜婚姻所赐？不，我宁愿相信是他在某天下班的路上被外星人洗脑或同化了，这样会更有趣一些。

这种状态下的木头，到底什么时候会再次带着风料理复出，实在是不好说。业已被他的电波思想毒害的诸位，请继续努力呼唤吧，我在这件事情上是完全无能为力了，即便身为女王，我现在也觉得有点儿难以预测和控制他了。

关于赠品……叶子个人在这里确实无法做出什么承诺，但我也不想因此就埋没掉你的信。总之，无话可说，请骂我吧请踩我吧请抽我吧请咬我吧请捏我吧，请用海报糊满我的全身然后拉到世界上巡回展出说这是新发现的全新版本木乃伊来收费骗钱吧，这样我们就有更多的预算来更新赠品了！

“第一次买游戏类杂志，就是选你们的。”——河北秦皇岛 刘成

Voice 芸芸众生的游戏人物，叶子喜欢哪一个呢？荇菜呢？好奇。我有个朋友，喜欢FF7里的克劳德，让我把他画出来，我郁闷半天，只有买张海报送他了…… From 新疆昌吉 邢新

突然被这么一问，一时间还真不好说，可以肯定的是，喜欢的不只一个。女性的话，《狂野历险3》中的Virginia，以及生化系列中的Ada，都是我比较能认同的形象，她们身上流露出来的气质是我很羡慕并向往的东西：独立、有主见，以及勇气，同时情感方面也不苍白。一些东西我希望自己也可以做到，但在现实中自己似乎永远也不可能成长到那么完美。

至于男性么，说实话很多只能说是不反感，FAN得很少——不过FFX里的Auron大叔绝对要算一个，成熟稳重沉静沧桑，一看就十分有安全感，十分踏实和舒服。另外国际版里他的英文配音实在是酷到掉渣，令我感动得泪流满面。

荇菜具体FAN谁我哪知道啊……据我观察，他似乎很欣赏像克里托斯、以及《战争机器》里军人的那种彪悍形象……这个人的口味好怪。

Voice 我是明年即将毕业的大三学生，对于就业，何去何从，我很茫然。其实我一直都很想从事游戏方面的工作，也想加入小编的行列，可当看到你们的招聘要求时，我就真的觉得没有希望了。日语不懂，视频软件也不会用，我所拥有的，只有一颗热爱游戏的心。我仍然想为游戏事业贡献出自己的一份力量，请问叶子姐我该怎么做？ From 北京 武鑫



真有心的话，现在学也不晚啊，无论是视频编辑软件还是日语，都不是什么高深到难以触碰的东西啊。话说回来，这两样东西，任何人不都是学了才会的吗，你还没有去学，也不是没可能去学，“没有希望”又从何谈起呢？你毕业后不论应聘任何工作，肯定都会遇到条件要求的，那时你又该怎么办，不会的就放弃？可你会的东西，不也都是后天学到的吗，并不是由出生就自带的skill啊。

有心是好的，但只有心是不够的。现在该怎么做？很简单啊，行动起来就是了。谁都需要一个成长的过程，我小时候刚接触游戏那阵儿，又懂得什么了，那时连对厂商的概念都没有，对SFC和MD的认识就是一个“大”机器，一个“小”机器（因为一个用的卡带大，另一个小）——这样的傻叶子不也渐渐地变得聪明起来了么。

总之，只思考、不行动的结果就是茫然，不能让自己一直处于这种状态中。何去何从？做你想做的事，或者做你不得不做的事。

Voice 好消息，叶子，我马上就要把SP变成NDSL了，祝贺我交易成功吧！顺便问一句，你（你们）有没有鸟枪换炮的经历，说一下啦！ From 江苏苏州 森e人



唔，加一些钱把SP“升级”成NDSL，不错么，只要看准了品质和信誉，这种方式的确经济又划算。不过叶子倒是没有这种交易经历啦，作为买方，我一怕麻烦，二不会讲价；作为卖方，我对如何给自己的东西定价也很迷糊，几乎没有概念。总之叶子这个人商业意识很差，啊哈哈……

不过呢，我还真曾经企图做过一次二手货交易，而我想卖的那样东西……估计打死你们都猜不到——是《零》。没错，我的确曾经想把这个游戏卖掉，但那是好多年前的事了，那时《零》还只出了第一作，那时的我还根本不敢玩这个游戏，当然也谈不上FAN。不过这唯一的一次“从商”经历也中途夭折了——幸好是夭折了，不然地球就会损失一个重要的零FAN了。夭折的原因已经忘了，也并不重要，因为我从一开始就是心血来潮——望着一张自己慕名买来的Z版却动也不动，的确感觉怪怪的。不过在那之后我终于咬紧牙关打通了这个游戏，并由此一发而不可收拾，意识诡异、思想“变态”，搅得老妈和老姐不得安宁——我在你们面前的表现算是好的呢。





荇菜 …………………………… 且听风吟

●前几天我收到一条手机短信，是这么写的：“您好，我是XX，这是我的新手机号码，请您及时更新自己的通讯录！谢谢！”看着这条短信我琢磨了半天，死活都记不起来我啥时候认识这么一个人。正要随手把它当成垃圾信息删掉的时候，忽然想到有个哥们儿最近的MSN签名是“7月31日起使用新的手机号码”，这才恍然大悟过来。要说忘了他的名字这事儿也不能怨我，虽说大家每周末都会一起撮一顿，不过互相之间都是以外号称呼，从来没有谁说本名的。更不用说大家平常都是嘴仗打惯了，根本不会“您好”或者“谢谢”的这么客气，因此一时间实在适应不了。又想起前几年一次网友聚会的时候有个朋友出了点儿小意外，送他到医院挂号的时候医生问患者姓名，几个人都傻了眼——虽说认识很长时间了，却从来没打听过他的真名。不知道这应该算是网络时代的进化，还是退化呢？

叶子说：你说的事是退化还是进化我不知道，但你写手札的功力绝对是退化了，这些期写的都什么啊，一点儿都不好玩儿。

Voice 叶子姐，请问你最近玩什么游戏或看了哪些电影？你的选择可是有影响力的，起码对我们来说，要谨慎回答哦。

From 浙江嘉兴 马晓波



好啊，一上来就给我又戴高帽又加包袱的，先捧一下，再加点压力，你这孩子……很有手腕儿么。不过就算你这样说，叶子也不能瞎编啊，这跟谨不谨慎没啥关系。至于影响力……你们太看得起叶子了，我的很多选择其实很随众、很羊群，往好听了说就是很主流，实际上是相当的没个性。你们在游戏口味这方面还不如去跟木头混，那个会更有前途一些的，虽然叶子不想承认，但他在“另类品位”这方面确实远胜于我……不过为什么，为什么我没有明显的屈辱感呢？

我最近玩的游戏（天啊好像很多人问过我很多次了已经）？Wii上的火纹啊，除了这个还能有什么。7月里对我胃口的游戏就是一片空白，我当然只能继续自己的火纹自虐之旅了：每天晚上琢磨、计算，然后走棋，等待几率女神的审判……然后对结果不满意，重来……再然后实在太晚，



只好关机睡觉——简单用一个字来总结，就是白忙活。这样的生活我已经过了一个礼拜。

对了，Wii上的那款DQ我也玩了，以小品级的定位来看待还是挺不错的，只是真的好累，甩得我手腕酸痛外加出了一身汗，大有上肢不遂的架势。游戏期间共计损失：5号电池四节（甩棍比较费电）、玻璃杯一只、台灯一个、笔记本电脑一台，以及创可贴一个。其中玻璃杯、台灯和笔记本遭遇到了什么，我想大家都想象得出来——杯子是肯定挂了，笔记本只是掉到地上摔了一下，应该没什么事，现在笔记本一般都有防震功能，电视直销广告里那些手机用汽车压过去都能用呢，何况这么结实的笔记本……无所谓了，反正也不是我的，是吧姐姐？

当然了，我如此恶毒的报应就是——自己的手也被划破了，消费创可贴一个。

叶子这两个月都没去过电影院，打算什么时候集中拿DVD补课算了。再喊一次，我真的很想去日本看EVA剧场版首映啊！

“叶子啊，Game Bar的文章不够good！”

——广东珠海 熊峻峤



PERFECT 下辈子咱俩还认识吧

●无论如何，能够在20年后重新看到《变形金刚》的电影版，感动之情都是溢于言表的。尤其对于经历过动画版的人来说，麦克尔贝等于是圆了我们的一个梦。所以尽管这是个情节简陋的商业片，但是仍然让我们找回了儿童时代的感动，只是我们看到的更真实了。在亲历影片之前，很难想象变形的过程竟然这样如临梦幻：外壳翻转、关节移位、活塞抽动，再配上擎天柱俯身与人类谈话时显露的亲近感和领袖风范，简直让人心潮澎湃。而另一个让人充满期待的威震天与红蜘蛛之间的微妙关系，影片虽然没有用太多笔墨来描述，但是当威震天说出“你又让我失望了，红蜘蛛”时，估计所有人都会为这句久违了的对白而大呼绝妙。无论如何，在本人看来7月都将是属于变形金刚的。

叶子说：据说你把《变形金刚》看了三遍已经？不过这还远不及你看《金刚》的次数……

你心目中一款好游戏的标准

浙江平湖 范源颢■
剧情感人，操作顺畅，画面清晰，价格合理。

湖北襄樊 庞博程■
画面要好，自由度高，耐玩度久，必须是CAPCOM出的。

湖北武汉 姜喃■
剧情深刻，系统上手，人设美形。

安徽淮南 程默■
独特而简单的玩法，让人捧腹的剧情。

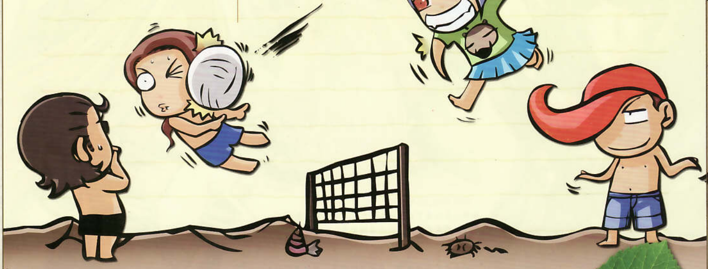
安徽宣城 龙文轩■
人物、画面优美，战斗系统完善，剧情起伏、内容多样，具有收集模式和欣赏模式。

四川自贡 兰翔■电软改版太快了，小说太多，快成《电软文学》了，而新闻太少了，别丢了西瓜拣芝麻哦。

甘肃嘉峪关 姜珮■PERFECT
我告诉你哦，我最喜欢你呢，真的！啊，不要不信嘛，我最喜欢你写在闯家里的话了。本来我每回都是直接翻过的，后来我就一直在看闯家了。

广东普宁 彭丹荣■实在耐不住寂寞，想在“家”里聊聊。现在的游戏真是多，可供选择的也有不少，然而自己对于游戏的兴趣却与日减少，我真是身在福中不知福的迟钝男。但面对这些打扮新潮、风格各异的“游戏MM”们，我想小时候那陪我度过快乐童年的如邻家女孩般的游戏更能感动得心跳加快。好像说多了……感觉这些像是老头子说的呢，我是否也老了呢？啊，还真无奈。





大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



←北欧女神芙蕾 福建 游宇翔

这几期刊登了不少你的作品，至于稿费问题，虽然不是我负责，但也请不要担心，多谢你对大墙的支持。



→赵云 重庆 申廷

你画的赵云应该是更重视于历史吧，可惜没有光荣设计得那么帅，另外腿部也缺乏立体感。多多加油吧。



→光明之风 广西 官忠宁

不愧手绘郎的称号，希望以后再邮寄画稿时千万要做好保护工作，我可不希望看到这么好的作品有任何缺损。



←拉克斯LOLI版 上海 唐虹

我不是LOLI控，但也喜欢这种可爱的感觉。真是女大十八变啊，拉克斯小时候真的是这个样子吗？





←异度传说-KOS MOS 福建 游宇翔

每个人在形成了自己的画风之后，也就算是进入了一个成熟稳定的阶段，以后继续努力！

←幻想传说 福建 游宇翔

你还真是个传说饭啊，不可否认的是，传说系列的人设确实都不错，因此有很多人愿意进行再创作。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



士官长

FROM HALO

没有温度。

背景上虽然炮火飞溅、焰光翻滚，但整张画面依然冷冷的，不给人以丝毫暖意。大幅充溢画面的，是存在感极强的冷色调。几种冲突对比强烈的元素放在一起，便使得人物的线条变得极其清晰、明朗、坚硬，那重装战甲也由此有了实实在在的质感。

周遭的世界仿佛都涂上了一层严霜，画面上间或一些涂抹弯转的曲线，似乎是要表达出一种流动的寒意。最令人称道的是那没过战士脚面的河水，透明，透明得彻骨。初看之下似乎觉不出什么，但细加端详，便会有一种冰冷的感觉直沁心脾，凉意从后背直涌上来。

在这种圆润流畅的氛围刻画下，人物本身出色的细节描绘反而并不那么显眼了。但，也正是由于这种环境的烘托，人物的气质和意志也鲜明地跃然纸上。

绘卷

无言之传神

VOL.09

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/唯夜

名越武艺贴

成为游戏的三条件

首先我是作为一个玩游戏的玩家，然后才是一个制作人。我是一个为玩而生的人。



前言

大家好，我叫名越。我曾经为公司业务部门工作了10年，并且有7年以上的家用游戏机软件制作经验，现在我的身份是一个41岁的游戏制作人。在游戏制作时我负责项目的策划，此外在正式制作的时候我也是团队的制作人和设计师。

某一日，忽然有了机会可以写文章，于是开始在杂志上进行连载。在连载的开始我写的是关于如何制作游戏的方法和知识。之后，我开始写我每天在制作游戏时的感想，包括偶然产生的想法。比如在我脑海中产生一个想法时，自己想像一下这种想法是从何而来，又将向哪里去呢？于是这个过程就被写到了里面。此外关于游戏业内部发生的事情和对于当时游戏市场的评价我也写了。当然，还有很多同游戏一点关系也没有的事情我也写了。也就是说，有的时候写的像日记，有的时候写的像教科书，还有的时候写的如同学术论文……结果这连载就有些不着边际、随想而发了。

我个人认为既然作为游戏制作人，那么就有必要从普通的日常生活里面，包括从不变的规律里面去寻找，去发现各种东西。尽管如此，大部分时候我对于自己从一个制作人的角度来观察其他的事物和人时，不得不带的那种过滤掉自己不喜欢或者不理解的这种自然派做法感到忐忑不安。就是这样，也可以说是在不知不觉中写了有一本书的内容。所以，这些文章能够出版我觉得十分庆幸。

现在的游戏业，我认为从开始到现在都是处于一个非常长的过渡时期。游戏机的性能在不断地向顶峰发展的同时，一款游戏制作的开发费用也在不断地攀登高峰。现在一款软件的制作费用根本不是十年前制作游戏时可以比得了的。

现在日本国内和外国的游戏内容差别正在发生变化，而且玩家伴随这种内容差别的变化尤其敏感，也许不久之后那种所谓的“大家都能玩”的游戏也会多了起来。我得承认这种变化在最近这几年里气势尤其猛烈。但是这种变化是时代必然的发展结果，我们没有必要唉声叹气。换句话说就是，这对游戏业将来继续迅速稳健地发展有好处。另外和其他的产业打比方来说，比如电影工业诞生已经100年了。游戏工业只刚刚诞生20余年，但是这20年里面的波澜不比电影工业的100年安静到哪里去。无论技术或者时代发展到什么程度，我想游戏还是会需要人来制造。没有什么东西不是经过人心灵上的灵感创造出来的。如果真的到了不需要人来创造产品的那一天，那么游戏自身也就结束了。

我最喜欢玩游戏了。正因为我最喜欢，所以一直以来我都把游戏摆在重要的部分。首先认为游戏重要，然后才能每天都和游戏在一起，这样才有信心制作出来那种发自心灵深处的作品。我想无论如何都要把这种想法传达给大家。因为大家都已经知道“打游戏，娱乐自己”是“发自内心的感觉”。

第一回 成为游戏的条件

初次见面，大家好，我是名越。承蒙该杂志给我这个机会，让我同大家谈一谈关于“制作游戏”的事情。不管你的兴趣是什么，如果有幸能得到你的阅读我非常高兴。

那么，首先从“游戏是什么”这个问题开始说吧！说起“游戏”，大家首先想到的应该是“电视游戏”。其实两者之间的差别非常模糊。但是要达到这种模糊的程度，从电视游戏初期的普及阶段来看，真是不可思议。大家觉得“游戏”又是什么意思呢？有的人会说是“玩”吧。还有的人说是“娱乐”。

我在开始把“玩”认为成“胜负游戏”，把“娱乐”认为成“比‘玩’要更深广的意义”。后来我自己又打破这种想法，把“玩”“娱乐”统一为“游戏”。

要成为游戏，我认为首先需要包括以下三条：

1. 规则：限制游戏之所以是游戏的规则（玩的方法、胜利的方法、通关的方法）

2. 目的：一个清晰的胜负目标（如何胜利、为什么要胜利）

3. 进步：可以学习的技巧进步（如何做才能更快、得到高分、轻松地通关）

“游戏”如果欠缺了三条中的任意一条都不能成为游戏。在我玩过的所有游戏中，差不多每一个作品里面都有我提到过的这三条。

差不多大部分的玩家都可以轻易地认识到第一条和第三条。如果有不理解第二条的人的话，可以去找一些游戏参照说明比较一下。顺便说一下，第三条的道理很好理解，可是说明第一条的原因需要浪费些时间。因为我觉得这是一个非常基本的道理。无论是游戏业萧条的时期，还是曾经辉煌的时期，这三个条件都已经包含在任何时期的游戏作品中了。

我现在拿卡普空的《街头霸王II》做例子。

1. 通过控制方向摇杆和攻击按键，在几十秒内击倒对方，以黄条长的一方为胜利条件。

2. 某个玩家在取得几连胜后，开始洋洋得意感觉似乎自己很了不起。

3. 系统设定了上中下三段的攻击，有时也会出现隐藏的必杀技设定，如果玩家同时了解自己和对方选定的角色，那么他一定会更轻松地取得胜利。

1很好理解，3指的就是操作，2为目的。大家明白了吗，是不是感觉有些怪异。虽然我解释得十分省略，不过这确实是成为游戏的条件。这三个条件不局限于《街头霸王II》，包括之前所有大受欢迎的作品都一样，玩家可以自己找一些例子参照一下。而且这三个条件仍然通用“电视游戏”以外的事情。

比如“捕蝉”怎么样，这可是个重要的游戏。我对于捕蝉这种行动的解释是：“狩猎”是一个人出生后非常基本的生存能力，那么捕蝉就是这个非常基本的生存能力的基础了。至于“狩猎”，我们也可以解释为“围赶”等词语。那么，电视游戏中和NPC的作战就可以换为人类同猎物之间的“狩猎”游戏了。人类在经过反复的实验，逐渐掌握了一种有效的狩猎方法，这样我们就又可以把狩猎得到的猎物转换成“胜利”，于是人类又可以继续捕捉更多的猎物了。这样的“游戏”就是，以狩猎的猎物数量为目标，通过几代人的反复捕捉获得狩猎经验，最后在得到猎物后会非常满足。

捕捉昆虫对于孩子来说也是一种相当“刺激”的游戏。此外，因为只有在夏天的那一段时期，而且还可以使用不经常拿出来的纱网，孩子们在扛着纱网在野外捕捉昆虫时一定比玩游戏时还要投入。所以“捕蝉”这种行为即使没有添加“游戏”这样的字眼，但是它依然是一种很有代表性的游戏。除了“捕蝉”之外，包括“捉迷藏”“掀裙子”这种孩子喜欢做的事情里面，本身都包括了“游戏”的意义。

然后，我还想说一下“日常习惯”和“游戏”的关系。“走”“跑”“捉”这些也是游戏吗？

不是，因为这些动作没有包括之前提到过的三个条件。不过，所有的现象都可以游戏化。请你回忆一下运动会上的情景。有什么运动项目不可以认为是“游戏”吗？我觉得没有。而且运动会里面的“比赛记录”和“排列顺序”也都可以认为成游戏里面的最终成绩结果。这些全部都是很好地包含了刚才谈到三个条件的“游戏”啊！

下面在围绕着人类向往的，通过修炼自己的肉体和精神以达到极限，以这个为出发点，我们再进行多角度的关于游戏方面的话题。

把人类在日常生活或者社会实践中的所做的事情“游戏化”，这种事情看起来似乎相当有趣。可是从另一个方面来看，如果人类放弃了“游戏”的生活，比如单纯地跑步或者纯粹地跳跃，我觉得这些事情无论如何都不会激发起人的兴趣。要想使参加的工作变得有趣首先需要做的就是“游戏化”，这是个大前提。

至于决定某件事情的“游戏化”问题，我觉得里面也包含有一定的关键词。比如我就经常听到有人评论说某件事“如同模仿一样，和电视游戏一样”。有很多事情都和便利商店里面卖的游戏一样，其中一定包含有“成绩”“记录”这样的特殊词汇。也许有的事情不需要“成绩”而要求沟通的话，通过自己的技巧而取得最后的“胜利”，这不也是一种胜利吗。

只不过像是“成绩”“得分”这种专有名词从一开始就汇入到了游戏语言当中，结果在继续的发展过程中人们就自然地认为这些词汇不是游戏的专有词汇了。虽然有的人会否认这种认识事情和看待事物的方法，但是实际上这就是真实地存在过，而且还会继续存在。

对于一个游戏制作人，能够脚踏实地地承认以“游戏化”的眼光观察事物和考虑事物，通过积极地思维来创造无限的游戏思维，这些对于他们来说实在是太重要了。

打开想象力的大门
创造有生命力的角色
让你的设计感动玩家

马里奥、皮卡丘、大金刚、劳拉·克劳馥、索利德·斯内克、索尼克……这些名字有什么共同点？答案很简单：他们都是家喻户晓的明星，是在世界范围内都具有影响力的游戏角色。无数的游戏制作人、发行商都绞尽脑汁想要创造出下一个能够风靡全球的角色，但并非人人都能够获得成功。那么，秘诀到底在哪里呢？

有些游戏设计师会用纸笔记录下在脑中浮现出的角色外形特征；有些设计师喜欢绘制剧情图板来表现自己的想法；还有一些设计师会像写小说一样把剧本系统地记录下来。在这一章中，我们就将访问一下以上那些知名角色的创造者们，看看他们是从哪里得到灵感，又是如何将灵感的碎片汇集成一个完整的方案，并且最后在游戏作品中实现的。 □责编/荇菜

宫本茂 Shigery Miyamoto

对于宫本茂，我们用不着做太多介绍。他所创造的马里奥、大金刚、林克等角色陪伴着整整一代人度过了自己的童年，直到现在仍然对游戏界产生着巨大的影响。宫本茂这个名字，就代表着一个活生生的传奇。

怎样才能创造出具有世界性影响力、被众多玩家深爱的角色？宫本茂先生认为关键的一点在于"乐趣"：

▲ 我们唯一的目标就是让游戏"有趣"，而且我们一直都在朝这个目标努力。而创造一个有影响力的角色就是为了达到这个目标所需要做的事情之一。如果《超级马里奥》不是一个具有无穷乐趣的游戏的话，那么马里奥这个角色也不可能如此受欢迎。

到底是什么原因让一个角色看起来十分有意思呢？外表吗？还是配音？或者操作手感？很多制作者都试图创造出"下一个马里奥"，但他们都失败了，他们有什么不足呢？

▲ 我不清楚为什么有些人无法创造出令人印象深刻的角色。就我自己而言，我认为玩家在游戏中会和自己所操作的角色产生情感的互动，这是游戏和其它娱乐媒体决定性的差异。举例来说，一个正在驾驶汽车的马里奥和一个正在蹦蹦跳跳的马里奥给人的感觉是完全不同的。也就是说，一个游戏中其它的要素将会对角色的造型、气质产生影响。

宫本茂所创造的角色对男女老少都具有亲和力。当然，也并非所有的玩家都喜欢这些角色。对于这个事实，宫本茂先生是怎样想的呢？

▲ 我知道有一些玩家会这样想："如果宫本茂设计的角色看起来更酷一些的话就好了。"对于这一部分玩家，我只能说："对不起！"

宫本茂先生是从哪里得到灵感的呢？马里奥到底是怎样诞生的？

▲ 灵感无处不在：从我童年的冒险中来，从我年轻时听说过的故事中来，从日本的神话传说中来……有很多事情人们在生活中早已习以为常，但如果能够换一个角度去观察它们的话，你就可以从中找到灵感的闪光。拿马里奥来说，在上个世纪的八十年代，我们在软硬件技术上有很多限制，所以我们很难在屏幕上绘制出复杂的角色。我不得不给我的角色加上一只特大号的鼻子，并且给他加上胡子，因为不这样的话玩家很可能就根本注意不到他有鼻子。我还让它穿上吊带裤，加强手臂部分和身体其它部分的颜色对比，使得他手臂的动作看起来更加醒目。马里奥就是这样诞生的——当然，还有我所喜欢的意大利风格的设定。

最后，和很多我们已经采访过的制作人一样，宫本茂先生也提醒一些缺乏经验的同行：作为制作人，在长时间地倾注于一个游戏的开发工作中之后，想要客观地理解玩家们在玩到自己作品时的感觉是很困难的。

石原恒和 Tsunekazu Ishihara

《口袋妖怪》是很少有资格被称为"现象级"的游戏作品之一。自从在Game Boy掌机上诞生以来，除了每一代续作都疯狂热销之外，它还被改编成了动画片、制作成卡片游戏、推出了相关的玩具系列，等等。

和我们一起探讨《口袋妖怪》成功秘诀的是系列的制作人石原恒和先生。自然而然的，我们向他提出的第一个问题是：是否有什么公式，或者说秘诀、技巧，可以用来创造一个像皮卡丘这样受欢迎的角色？石原先生回答道：

▲ 以《口袋妖怪》来讲，我相信它受欢迎的原因是游戏中的角色有非常详尽的细节设定。具体来说，我们为每一只口袋妖怪设定了身高、体重、攻击性和防御性的技能，以及其它各种属性。这些数据让游戏的平衡性十分完备，而且从另一方面来讲它使得类似皮卡丘这样虚构的角色更具真实感。通过这些数据和信息，孩子们能够很清晰地在头脑中得到每一个角色的印象，感觉自己身临其境地和这些口袋妖怪一起冒险。我想，这就是《口袋妖怪》得到全世界的孩子们喜爱的秘密。

石原承认，自己并没有预料到《口袋妖怪》会在全世界都掀起如此轰动的热潮。想反，制作者们最初只是面对日本市场来设计的这款游戏。他还承认，自己是为了侄子和侄女设计的《口袋妖怪》！

▲ 在日本获得了成功之后，我们开始在美国市场推出《口袋妖怪》。美国的同行们给我们提出了不少修改意见，以让《口袋妖怪》更为"欧美化"。例如他们认为口袋妖怪的造型太过可爱，不符合欧美玩家的口味，应该在游戏中加入更多战斗性较强的场面，诸如和邪恶势力作战之类。不过，我们并没有采纳这些意见，因为如果那样做的话，"口袋妖怪"就不再是"口袋妖怪"了。最后的结果是，全世界的孩子们都被《口袋妖怪》迷住了。

石原先生最后笑道："我的侄子和侄女感到非常高兴，因为从某种意义上来讲是他们为全世界的小朋友们带来了《口袋妖怪》！"

托比·佳德 Toby Gard

在前几期的《盗墓者》系列回顾专题中，我们曾经提到过这个名字。你可能还记得，正是他创造了游戏史上最受欢迎的女性角色之一：劳拉·克劳馥。《盗墓者》发售后不就，托比就离开了Eidos创立自己的公司，不过他和Eidos还保持着密切的联系，在今年发售的《盗墓者·十周年纪念版》中，托比也作为特别顾问为开发小组提供了很多意见和建议。在讨论游戏角色的创造之前，我们先请托比谈一谈他对游戏开发的一些看法：

▲ 你的目标必须视你所掌握的资源而定。如果你必须要使用某种技术，例如某个特定的制作引擎，或者其它任何软硬件方面的条件，那么必须以此为基础来设计你的游戏。比如你要制作一个Game Boy游戏，那么你应该很清楚你是在制作一个2D游戏，而不是什么具有超强画面效果的FPS游戏。

随着游戏硬件的发展，这一类技术方面的限制可以说越来越宽松。现在，在很多情况下，只要你有一个不错的想法，你就能够在硬件平台上将它实现——不管这个实现的过程有多么困难。所以，在今天，一个好的构思是尤为重要的。我相信每个人都拥有无数个构思——任何让你觉得兴奋的事情，就像在《星球大战》中扮演一个角色，体验滑雪的乐趣，等等。然后，你就要和自己的同事们不断地讨论这些构思。

接下来，你要考虑的问题就是："到底怎样实现这些构思？"这是相当繁重的技术工作。同时在这个阶段你也要设计出游戏的控制系统。我信奉的原则是在你的操作系统中使用尽可能少的按钮来达成目标。我认为最重要的三件事就是：将你构思的操作系统具体化、提出技术方案来实现你的构思、将它们记录下来！

佳德认为，如果你想创造一个成功的游戏角色形象，那么首先你必须保证自己非常喜欢这个形象。只有这样，才可能让更多的人也喜欢上它：

▲ 如果你对自己设计的角色不是很有把握，那就干脆放弃它。如果你不断地尝试各种设计、不断地构思、不断地朝各个方向努力，那么总有一天会找到让自己眼前一亮的灵感。这时候，你就真正地喜欢上了自己所设计的角色，你的工作也会因此变得有意思起来，因为这个角色开始具有自己的个性，开始有血有肉起来。我想这就是我工作的方式——不断地去反复尝试，绘制各种各样的草图，提出各种各样的方案，直到找到一个最棒的想法为止。

最后，请佳德提供一些意见和建议，告诉我们如何设计出劳拉·克劳馥这样的角色。

▲ 角色的设计应该简单明了。看一看漫画中的那些角色，你就知道我为什么要这样说。你设计的角色应该具有很强的标志性：灰色，白色，黄色——这就是蝙蝠侠。不管你采用什么样的风格去绘制他，人们都能一眼看出这就是蝙蝠侠，因为他的标志性是如此强烈。

▲ 要敢于去尝试一些非常大胆的想法。人们已经厌倦了一次又一次地看到类色的角色，因此你应该试着去突破局限。

▲ 如果你希望人们能够接受你设计的角色，那你自己首先应该尊重你自己的角色。你的设计必须有非常优秀的品质。它必须是值得人们倾注热情的作品。

龙哥热线

暴雨过后的北京，所有汽车司机全改驾驶潜水艇，所有行人全给训练成了游泳健将。

从吃不起猪肉沦落到吃不起方便面的龙哥

龙大哥你好，小弟的PS3买了有半年了，盘也买了九张，可现在都升级到1.8了，我的还是1.51，就连我新买的NBA街头篮球也没有自带升级程序，难道PS3不会像PSP那样每个游戏都自带升级程序么？一定要解答啊，谢谢龙哥！（北京 马克）

升级PS3和升级PSP的方法基本相同，一般来讲有以下几种：1、利用游戏光盘里面附送的升级包文件进行升级，和PSP一样，有的PS3游戏由于需要相应版本的内核支持，所以会在游戏光盘中附带对应版本的升级包，但不是每张PS3游戏都有升级包的。2、利用PS3的“系统升级”选项直接联入官方网站进行在线下载升级，不过从实际使用情况来看，在我国用这种方法升级的话太浪费时间，一个升级包至少得下N个小时，所以一般不推荐。3、先用PC下载专门的PS3升级包，再拷贝到PS3支持的移动存储设备中，再将此存储设备连接上PS3进行升级；也可以在下载完PS3升级包后拷贝到PSP的记忆棒中，之后再将PS3与PSP互联，进行升级。一般PS3所支持的升级程序后缀名为“PUP”，升级时需要将下载到的“PS3UPDAT.PUP”放于记忆棒的ms0:\PS3\UPDATE目录内，与PSP的升级文件EBOOT.PBP放于ms0:\PSP\GAME\UPDATE\基本一致；之后再选择通过已保存升级文件升级，选择后者即可使用之前保存在记忆棒上的升级文件进行升级。选择之后，如果前面的操作无误的话系统应该会提示找到对应的升级包，在升级过程中不可进行任何操作，屏幕会提示“绝对不要切断电源”，如果切断电源将导致无法启动。升级完成后按○键重新启动机器，重启后升级完成。

龙哥您好，我想问一下：1、Wii的正版游戏的价格大约在多少钱左右？2、NDS上的《JUMP终极明星大乱斗》中，王天君怎么得到？3、Wii可以买到遥控器么？价格大约是多少？4、有没有关于Wii的中文信息。以上问题请龙哥回答谢谢！（安徽淮南 陈潇）

1、Wii的正版游戏价格一般在370-390左右，根据游戏不同和各地市场行情不同有一定程度的变化，注意有的Wii游戏也是相对比较便宜的，例如正版的《Wii Sports》应该是在300元左右。2、王天君的入手方法是在冒险星系ONE PIECE场地中完成积分战的SP任务后获得。（SP出现的方法是全员J魂全满过关）3、你说的是哪种手柄？Wii的标准手柄大概是240元左右，“双节棍”手柄的价格大概是120左右，经典老式手柄的价格也是120左右。4、什么“Wii的中文信息”？中文版的Wii游戏还是行货版的Wii主机？说实话这两者都没有太确切的消息，尽管Wii发售之前曾经一度有行货版Wii的传闻，不过如今大半年都过去了，却没有任何实质性的消息；而在三大新主机中，Wii的中文游戏是最没谱的——尽管不少Wii游戏还真是属于不会存在语言障碍的类型。

龙哥好！为报答龙哥对我的厚爱，本人决定再给您几个问题：1、《恶魔猎人3》中但丁的影子分身特技和时间缓慢特技怎么使用啊？除了这两个还有别的特技吗？如果有该怎么才能打出来呢？那使用特技时消费的DT值是什么啊？2、《恶魔猎人3》中右上角战斗时会出现“Bleast”、“Alright”、“sweet”、“show time”之类的东西，有什么含义吗？影响过关评价吗？影响哪一项呢？能告诉我要得到高级字母的话要怎样才能实现呢？3、龙哥给我介绍几样在本作中最实用的两把冷兵器和枪吧！（就说您用的最顺手的就可以啦）有的招式根本无法让我随心所欲地用出来，龙哥也有这种情况吗？4、三国无双4or3中，武将的生命值与无双槽下面有个小圆圈（不是显示弓箭数的那个），可以用手柄上的“select”键转换，有剑，有小药丸之类的图标，请问龙哥那个东西有什么用吗？多谢龙哥赐教！（黑龙江 付成章）

1、你说的那是对应特殊风格的特技，可以发动分身的风格是“Doppelganger”，可以减慢时间的风格是“Quicksilver”。这两种风格都是要到游戏后期才能获得的，将风格切换到这两种中的一种之后，按○键就能发动对应的特技。需要注意的是，这两种风格与其他四种风格不同，不能随着使用次数的增多而升级学会更多特殊动作。这两种风格使用时消耗的是魔力值。2、这就是代表战斗中连击等级评价的词语了，那些单词你只要看第一个字母就知道对应的等级了，例如“Alright”是A、“Bleast”是B等等……过关评价从高到低依次为S、A、B、C、D五个等级，影响评价的因素分别由花费时间、获得红色orb数量、连击评价、所受伤害和道具使用，如果能够五个单项获得四个S、一个B或者三个S、两个A以上的成绩就能得到S的总评价。想要获得高的连击评价就需要你在战斗中打得越华丽越“酷”才行，如果以不同的招式连续命中敌人这个评价就会上涨，每涨满一次就会提升一个等级的评价。在实战中，枪支攻击可以用来暂时维持评价，近身攻击是用来提高评价，想要拿到S级评价就要多用挑衅。3、这个不好说，其实许多武器你升到高级别后衍生出来的技巧都很好用，例如电吉他一开始并不好使，但是升级后就能形成强力连击——当然，你的操作技术也要好才行。4、那是切换护卫兵作战方针的图标，例如剑代表加强攻击、小药丸代表注意给你回复体力等等。



←如何提高连击评价是恶魔猎人3中非常重要的一个技巧。

伟大的龙哥，您好！小弟有事请教：1、《战国无双2》中岛左近的最强武器怎么拿？按攻略上写的，打地狱难度，打了N遍，就是拿不到。2、《新鬼武者·梦之黎明》第10关那个狂暴医师BOSS怎么打？最后那个定时炸弹老拆不掉。3、PS3今年会降价吗？PS3上的USB接口是否对应PS2的一些带USB插头的设备（如GT FORCE PRO—方向盘）等等？4、XBOX360上有完美的直读芯片吗？5、GT FORCE PRO方向盘有没有比较便宜的赛车架，原装的要两千多，很贵的，有便宜的吗？材质差一些也行。6、不知道PS3的网速怎么样，上面都有哪些游戏可以下载呢？有几款游戏支持互联网对战呢？就这些问题，希望龙哥在百忙之中抽出一点时间来解答。谢谢！（天津 窗外飘着雪）

1、拿LV4武器有两个必须条件：难度选难或以上，将该人物的无双模式通关一次。岛左近LV4武器的具体拿法如下：关卡为关原合战，战斗开始后把前面第一批的敌将全解决掉，然后会出现阻止大炮信息。击破两个守卫兵长后，再把第二批的敌将给击破。大炮停止后稻姬会暂时脱离战场，另外还会有敌将袭击地图下方的小早川秀秋。击破来袭的敌人后，德川会叫半藏来偷袭，从地图右边往上走，击破半藏阻止他完成任务，把途中叛变的敌将也给干掉。这时候稻姬会从左上角出现，往下突击己方本阵，赶过去击破她，再上去右上角去找本多，击破他后出现运输部队……2、感觉这个BOSS没有什么难度啊，开始后他会

隐身，然后放出光球，不过光球只有一个。打掉他一定HP以后，他就会将玩家和从者分开，一个在上层，一个在下面。这时他的攻击方式主要变成了隐身的飞刀攻击，飞刀速度很慢，用刀砍到飞刀会使BOSS现身。之后就是攻击他的机会，随着HP的递减，飞刀的数目以及方位多了起来，而且会有假动作。注意BOSS在近身时会使用一招“爆破附身”（也就是你说的定时炸弹），如果不在一定的时间解开的话就会GAME OVER，解开的方法就是攻击BOSS本体，BOSS上到2楼就是最好的机会。3、今年E3展上已经宣布降价了，美版60GB的PS3从原来的599美元降价到499美元，不过这次的降价只针对美版，别的地区版本还没有消息。对应。4、老问题了，还是刷光驱。5、好像没有，如果动手能力强的话，可以自制一个，或是找一些强人帮你做。6、龙哥没在日本试过，但是从在我国的使用情况来看，网速很不怎么样。PS3的网络部分说实话目前实用性并不大，支持的游戏也很少，完全无法和360的XBOX LIVE相比。

我爱你万能的龙哥！（笑）1、我的小P是3.03，我的朋友是3.00，我把我小P里的《怪物猎人P2》拉给他，是汉化的3.0，可是为什么就联不上机？我把LAN打开了（两台）又去了在线集会（两台）可是没有看见对方喔。2、小P升级和经常下载电影会伤机子吗？

（广东清远 薛家晖）

1、没遇到过这种情况，不过系统版本不一样应该也是能够联机的。建议你在集会设定一下房间，如果是中文版的话，进入游戏，选择OPTION选项将集会所改为AUTO，或者和你的朋友改成一个房间，比如都设置成“集会所1”。如果这样还不行的话再试试更改一下设置：如果是将CPU速度调成333了，那么改回222试试；有插件什么的也关掉吧，还有就是恢复下出厂设置试试，总之多试试。2、当然不会。

拜托回答若干个问题：1、50010型光头合理价大概多少钱？2、PS2周边除了摄像头、鼠标、键盘还有哪些？3、我怎么没见过中国的电视台做过游戏广告？有这类广告么？哪个台？

（新疆昌吉 邢新）

1、现在已经没有5W系列的全新原装光头了，组装光头都很少见，一百元左右吧。2、格斗游戏专用摇杆、耳麦、赛车游戏专用方向盘、飞行游戏专用控制器等等，一般都是专门用来玩某一类游戏的专业周边。3、基本没有，毕竟在大陆，游戏说到底在很多人的眼中还都是“不入流的小玩意儿”，现在没把它当洪水猛兽来解决就已经很不错了。不过港台方面倒是有游戏相关的电视栏目，大陆方面虽然曾经也有，例如北京台的“游戏东西”，不过后来么……

万能的龙哥：你救救我吧！前几天我生日，表哥和表姐送了我个Wii主机（日版的）装了直读，不过什么是直读就不知道了，我哥我姐不知道买的时候都得问清楚，香港买回来的，所以我也没地方去问了，这还不是主要的，问题出在怎么玩我都不知道，玩生化4提示要升级更新，上网一查，网上说光盘里的升级更新不要用，否则会变砖，有的说同区光盘里的更新用了100%不会出事，有的是说拿日版《纸片马里奥》升级可以升到真正的2.0J（可是我买不到，只有美版的）还有的说用美版《纸片马里奥》升级（这不是不同区了吗？）也有的说上网更新到2.2J版本最稳妥！到底哪个说法是对的啊？本想上网下载日版《纸片马里奥》自己刻了盘更新，可是没有刻录机，也不知道怎么刻，拿到游戏店让BOSS更新，没有一个肯的，不是说不会，就是说怕更新成了砖还得赔我，这个问题大



↑在Wii的系统选项中有自动升级的选项。

了。上网更新吧，用最稳妥的方法，Wii主机怎么连互联网？连了互联网又要哪里下载更新？还是请龙哥给指条明路，我的机子要怎么更新到2.0J或2.2J？还有一个问题现在我的Wii好像可以玩《Wii SPORTS》，全英文的，看不懂，五个游戏里就拳击给我胡乱进入游戏玩了一下，像网球这些个要怎么进游戏啊？就先这些问题啦，有的问题现在还没有碰到也提不出来。龙哥！你可一定要回答我啊，不然我的Wii和砖也没啥两样了！！！

（浙江杭州 严清）

这个嘛，当然是上网升级到2.2J最安全的了。Wii主机怎么连互联网？有无线路由就直接能上网了，没有无线的话那么买个Wii专用的有线网卡就行。联上网络之后，不用去哪里下载更新，你注意系统菜单里，就有更新的选项，你点击后系统就会自动搜索更新文件，搜索到更新文件后会告诉你该版本的版本号并询问你是否更新，选择是即可。然后就是挂着机等待下载了，估计得花上数个小时。至于英文菜单的问题，都是很简单的选项，实在看不懂就翻翻字典吧，英文字典还是很好找到的吧？《Wii SPORTS》中的选项都非常简单。

龙哥：展信佳！1、我在玩《龙如2》时碰到了一些问题，就是狭山打来电话叫我买“下着”和地点在中通道那根本就没有那号东西，只有“女性下着”，是不是这个呢？还是我找不到这东西？我日语又看不懂，所以卡在那了，找遍了所有商店但还是无法买到，难道真的只有这一个地方吗？攻略乱说吧？2、《光明力量EXA》在第二章进入（斗技场）打完后，没有出现商人，找也找不到，连高原找过了，也没有。但是我不找直接去找恶魔战斗，顺利进入第三章，但攻略说那有很多东西。3、《龙珠 sparking NEO》我把故事模式和挑战模式（塔）都统统打完了，但还是只有91%，如何完成100%呢？正好那本攻略书又没买到，哎！龙哥在第几期啊？还有库存吗？4、《战斗竞技场DON》全隐藏人物出现方法，在单人模式中通关，在老虎机处达成三枚标志这样，则可以进入奖励模式，但没有啊！5、《大蛇无双》我把故事模式里的国家都打完了第一行和第二行，但是每个国家上的第二行都有一个空的（最后一个）如何开启呢？6、《怪物猎人2》还有别的地图吗？我怎么老打一样的任务和一样的地图呢？7、《THE DOG ISLAND》如何储存游戏？我怎么还是找不到呢？是不是眼睛花了？龙哥请你一定要回答我啊！

（浙江 SNAKEZH）

1、没错，就是“女性下着”，狭山薰不就是女的嘛。2、商人他们不在斗技场，而是在在基地里。你回去之后就可以找到他们了。3、这款游戏的攻略刊登在06年第21期（总第192期）杂志上。想要完成100%，并不是说将剧情模式和挑战模式都打通就行的，例如有些特殊角色的入手条件是需要将道具进行融合之后才能得到，不少强力道具也是要用低级道具反复融合才能获得，另外即便是在挑战模式中，一周目是可以得到的奖品和二周目以上后可以得到的奖品也都是不同的，这些细微之处加起来就凑成了你还没能完成的那9%。4、在通关时只要获得MISSION的奖励，就会进入柏青哥模式。进入奖励模式后，只要转中3个人头就可以得到隐藏人物了。你如果没能开启奖励模式的话应该是没有获得MISSION的奖励。5、那是每个势力的终章外传，均须在对应势力的第7章本传关卡（也就是像你说的第一行里的倒数第二关）中达成一定的条件，该势力的终章外传才会出现。具体条件如下：魏传，7章山崎之战中，妲己叛变后1分钟内将其击破。蜀传，7章江户城之战中，天守起火后，2分钟之内自己和当时被困于天守的己方武将要全数脱出。玩家进入天守最上层后就会引发炎上事件，所以建议战斗一开始就直冲天守，孤身引发这一事件，这时友军不可能跟得上来，而只顾自己脱出就简单多了。吴传，7章小牧长久手之战中，开战后3分钟内救出孙坚、孙权父子。战国传，7章五丈原之战中，达成千人斩。注意此关若正常推进是杀不够1000人的，所以不要过于主动杀将，优先去中央敌据点出攒KO数。注意一定要在故事模式里打，不要在自由模式里浪费时间。6、在《怪物猎人2》中，想要获得新的任务和地图，就只能通过去官方网站下载。7、这游戏龙哥没玩过，抱歉了。

Nds自制软件开发探秘

随着技术环境越来越成熟，现今各游戏平台自制软件的开发也如雨后春笋一般涌现出来，越来越多的朋友关注到这些无任何官方技术支持的开发研究中，在我们的NDS平台也是如此，若是对DS软件开发有所兴趣的朋友们，倒不妨随我们一同来了解这个充满更多DIY的过程。

□文/NdsBBS.COM nashi1987





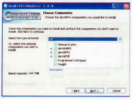


Nds开发环境的构建

随着NdsLib的出现，构建NDS开发环境进行相关软件的开发则变为可能，首先我们需要对这个环境进行搭建和配置，这是整个开发的基础环节。

1、安装相关软件和程序：

下载Devkit Pro Update（下载地址见"注1"），需要注意的是该软件必须通过网络安装，如果当前版本比较低的话，系统会自动检测以及提示升级到最新的版本（1.4.4），并进行安装。需要注意的是当自动完成升级后进入安装程序时的设置，一定要勾选devkitARM这项，其中包括编译时所须库文件和头文件，整个安装包会占用大概150M左右的空间。安装过程中也会同步下载相关的程序和文件，由于服务器在国外，所以下载和安装的过程会比较慢。下载的程序和文件包括devkitARM_r17-win32.exe、libnds-20051026.tar.bz2、nds-examples-20051019.tar.bz2、devkitPPC_r13_win32.exe等等，运行devkitARM_r17-win32.exe安装devkit，将其余的文件解压到安装目录（默认为C:\devkitpro），并去掉文件名尾缀的日期，如将"libnds-20070620"改为"libnds"，其余的文件也如此类推。



↑devkitARM这项是必须要勾选的。

2、设置环境变量

初步安装好后，就是对环境变量进行相关的设置，在桌面对"我的电脑"点右键选择"属性"，于该选项卡上选择"高级"→"环境变量"，在下方的"系统变量"下点击"新建"，在变量名内输入"devkitARM"，变量值内输入"/*/devkitpro/devkitARM"（"*"为devkitpro所在的安装盘符，如我们的安装位置是C:\devkitpro，则变量值为"/C/devkitpro/devkitARM"，下文同）；再新建另一个变量名为"devkitPRO"，变量值为"/*/devkitpro"。接着在系统变量列表中选中"Path"一项进行编辑，在变量值后面加入";*:\devkitpro\devkitarm\bin;*:\devkitpro\msys\bin;*:\devkitpro\devkitarm\bin"要特别注意每个值之间的间隔分号，最后确定即可。

3、环境测试

我们可以先在环境下针对一些编译例子来进行测试，本身在安装包里就包括了现有的编译范例程序，我们可以在DOS下进入*:\devkitpro\nds-examples\，即Makefile所在的目录，里面就有很多的例子。键入"make"进行编译，就可以得到在NDS中可运行的ROM文件，即后缀为".nds"的文件（当然生成的文件不止有NDS后缀的），不过除了NDS之外，devkitPro工具也可用于进行PSP相关软件的开发。其实只要用Programmers Notepad打开Makefile文件，菜单有个make功能就可以实现编译，这样相对来说更加方便。

NDS自制软件简单的编程示例

1、ARM7代码

我们首先需要的是ARM7的代码。ARM7是唯一一个可以控制触摸屏的CPU。"libnds"库的例子用一些"样板文件"（boilerplate）代码来实现一个"垂直空白中断"（Vertical Blank Interrupt），这个中断可以为画屏幕产生一个规则基础，以保证各硬件功能顺序进行。在一个中断处理中，"样板文件"（boilerplate）代码获取触摸屏的参数值并储存以便于ARM9代码使用，但只有ARM7可以访问触摸屏，所以需要读取。但将它储存到一个内部ARM9可访问数据结构中就可以使CPU使用这个数据了。

以下是中断代码的示例：

```
void InterruptHandler(void) {
static int heartbeat = 0;
if (REG_IF & IRQ_VBLANK) {
 uint16 but=0, x=0, y=0, xpx=0, ypx=0,
z1=0, z2=0, batt=0, aux=0;
 int t1=0, t2=0;
 uint32 temp=0;
 uint8 ct[sizeof(IPC->curtime)];
 // Update the heartbeat
 heartbeat++;
 // Read the X/Y buttons and the /PENIRQ
line
 but = REG_KEYXY;;
 if (!(but & 0x40)) {
  // Read the touch screen
  x = touchRead(TSC_MEASURE_X);
  y = touchRead(TSC_MEASURE_Y);
  xpx = ( ((SCREEN_WIDTH -60) * x) /
TOUCH_WIDTH ) - TOUCH_OFFSET_X;
  ypx = ( ((SCREEN_HEIGHT-60) * y) /
TOUCH_HEIGHT ) - TOUCH_OFFSET_Y;
  z1 = touchRead(TSC_MEASURE_Z1);
  z2 = touchRead(TSC_MEASURE_Z2);
 }
 batt = touchRead(TSC_MEASURE_BATTERY);
 aux = touchRead(TSC_MEASURE_AUX);
 // Read the time
 rtcGetTime((uint8 *)ct);
 BCDToInteger((uint8 *)&(ct[1]), 7);
 // Read the temperature
 temp = touchReadTemperature(&t1, &t2);
 // Update the IPC struct
 IPC->heartbeat = heartbeat;
 IPC->buttons   = but;
 IPC->touchX    = x;
 IPC->touchY    = y;
 IPC->touchXpx = xpx;
 IPC->touchYpx = ypx;
 IPC->touchZ1   = z1;
 IPC->touchZ2   = z2;
 IPC->battery   = batt;
 IPC->aux       = aux;
 for(u32 i=0; i<sizeof(ct); i++) {
  IPC->curtime[i] = ct[i];
 }
 IPC->temperature = temp;
 IPC->tdiode1 = t1;
 IPC->tdiode2 = t2;
}
// Acknowledge interrupts
REG_IF = REG_IF;
}
```

ARM7代码中有一个类似于C编程的"MAIN"函数。它设置一个中断处理所以上面的代码会在"垂直空白中断"（Vertical Blank Interrupt）时被执行并进入一个无限循环等待，代码如下：

```
int main(int argc, char ** argv) {
// Reset the clock if needed
rtcReset();
//enable sound
SOUND_CR = SCHANNEL_ENABLE |
SOUND_VOL
(0x7F);
IPC->soundData = 0;
// Set up the interrupt handler
REG_IME = 0;
IRQ_HANDLER = &InterruptHandler;
REG_IE = IRQ_VBLANK;
REG_IF = ~0;
DISP_SR = DISP_VBLANK_IRQ;
REG_IME = 1;
// Keep the ARM7 out of main RAM
while (1) swiWaitForVBlank();
return 0;
}
```

我们把这段代码写入一个"arm7_main.cpp"的文件，则ARM7 G++编译器会将其编译成一个包含ARM7代码的'arm7.o'文件，G++需要很多的选项来编译ARM7代码。

文件代码如下：

```
arm-elf-g++ -g -Wall -O2 -mcpu=arm7tdmi -
mtune=arm7tdmi \
 -fomit-frame-pointer -ffast-math -
mthumb-interwork  \
 -Id:\devkitpro\ndslib\include -DARM7 -c
arm7_main.cpp -oarm7_main.o
```

编译完之后我们便有了"arm7_main.o"文件，它需要用LIBNDS提供的DS ARM7标准库文件连接。这和用C标准库连接一个普通C程序一样。这步用"objcopy"可产生一个DS ARM7可执行的二进制的"elf"格式文件：

```
arm-elf-g++ -g -mthumb-interwork -mno-fpu
\
-specs=ds_arm7.specs arm7_main.o -
Ld:\devkitpro\ndslib\lib -lnds7 -oarm7.elf
arm-elf-objcopy -O binary arm7.elf arm7.bin
```

2、ARM9代码

在本例中ARM9代码是担任主要核心工作的，它会显示一个简单的文本消息和输出从触摸屏获得的X、Y坐标。记住是ARM7代码获取这个信息并储存在一个我们在这可以访问的数据结构中。ARM9代码是一个单一的"main"函数。首先设置显示模式以让我们使用NDS的一个显示屏。在这种情况下是主屏，我们还需要设置显示文本、字体的颜色等等：

```
powerON(POWER_ALL);
// Use the main screen for output
videoSetMode(MODE_0_2D |
DISPLAY_BG0_ACTIVE);
vramSetBankA(VRAM_A_MAIN_BG);
BG0_CR = BG_MAP_BASE(31);
// Set the colour of the font to White.
BG_PALETTE[255] = RGB15(31,31,31);
consoleInitDefault((u16*)
SCREEN_BASE_BLOCK(31), (u16*)
CHAR_BASE_BLOCK(0), 16);
```

文本在这里输出并进入一个显示触摸屏数据的循环。标准C函数"printf"用来输出文本到NDS的显示屏，当我显示触摸屏的X、Y坐标时我用ASCII码转换以避免光标的连续位置：

```
printf("\n\n\tHello World!\n");
while(1) {
 touchPosition touchXY = touchReadXY();
 printf("\x1b[10;0H");
 printf("Touch x = %d   \n",
```

```
touchXY.px);
 printf("Touch y = %d  \n",
touchXY.py);
}
```

这段代码在“arm9_main.cpp”中会被像ARM7一样被连接，只须改变一下连接程序的ARM9选项：

```
arm-elf-g++ -g -Wall -O2 -mcpu=arm9tdmi -mtune=arm9tdmi \
 -fomit-frame-pointer -ffast-math -mthumb-interwork  \
 -Id:\devkitpro\ndslib\include -DARM9 -c arm9_main.cpp -oarm9_main.o
arm-elf-g++ -g -mthumb-interwork -mno-fpu \
-specs=ds_arm9.specs arm9_main.o -Ld:\devkitpro\ndslib\lib -lnds9 -o arm9.elf
arm-elf-objcopy -O binary arm9.elf arm9.bin
```

3、创建DS可执行文件：

现在我们有了ARM7和ARM9的.bin格式代码，我们现在需要创建一个包含这些文件，以及位图、图标、资源等的可执行“小文件系统”（“mini-filesystem”）。需要使用到的工具是“ndstool”：

```
ndstool -c demo1.nds -9 arm9.bin -7 arm7.bin
```

以上的'ndstool'命令会创建一个'demo1.nds'文件，可以真正在硬件上运行。它包含一个ARM9 CPU 运行的代码和一个ARM7 CPU 运行的代码，也算是一个简单的上手范例吧。

自制软件教程

这一部分包括如何利用NDS的“帧缓冲”（framebuffer）模式在NDS的一个显示屏上绘图。NDS的每一个显示屏都可以被设置成很多种模式。每一种模式有其优缺点，但我们这里只使用“帧缓冲”模式来实现一个最简单的绘图功能。

首先我们需要介绍一下“帧缓冲”（framebuffer）的概念，“帧缓冲”是一种显示屏映射到一部分内存的模式。向内存中写数据会导致数据显示在显示屏上。在这个模式中，显示屏上的一个像素由2字节数据表示。这相当于C语言中的16位无符号整型数据类型（16 bit unsigned integer），我们写入这部分内存的数据是以555格式显现的像素颜色。所以我们不需要人为转换555格式，这有一个方便的宏'RGB15'让我们确定每一个像素的红、绿、蓝色的数量。每一个红、绿、蓝元素是一个从0-31的值。0表示无颜色，31表示最大色。（通过不同组合来显现不同颜色），如以下的一个例子：

```
RGB15        Color
RGB15(31,0,0)  Red
RGB15(0,31,0)  Green
RGB15(0,0,31)  Blue
RGB15(0,0,0)   Black
RGB15(31,31,31) White
```

而下面的代码片则是示范如何通过给定一个指向“帧缓冲”区内存开始部分的指针来用蓝色填充屏幕的：

```
uint16* framebuffer = ...;
for(int i = 0; i < SCREEN_WIDTH * SCREEN_HEIGHT; ++i)
 *framebuffer++ = RGB15(0,0,31);
```

向“帧缓冲”写的数据会立刻被画在相应像素上。“帧缓冲”模式的好处是你可以在屏幕任意地方画任何你想画的东西，它直接使用NDS的2D硬件加速。

“帧缓冲”的缺点是你必须自己做所有事。没有“精灵”（'sprites'）、贴图、卷动等等，除非你自己写代码实现。NDS的其他模式也许会适合做这些事，它们会在以后的教程中介绍。同时，“帧缓冲”模式有很多灵活性，并让我们更加接近硬件。

然后不得不说的就是屏幕，从硬件角度来看NDS上有一上一下的两个屏幕，而下屏是唯一的触摸屏。

从编程角度来看这也有两个屏。一个主屏和一个副屏。每一个程序设计中的屏是和硬件对应的。在这个例子中我们只使用一个屏，主屏，它所对应的是硬件的上屏幕。

我们用一个叫“videoSetMode”的函数来设置屏的模式。有很多“帧缓冲”内存可以被映射到一个屏幕。这就允许我们实现双缓冲、特殊页之类的功能。我们现在只使用一个“帧缓冲”，所以我们使用“MODE_FB0”：

```
videoSetMode(MODE_FB0);
```

“帧缓冲”的内存区域是一部分带有一个字母“A”的名叫'VRAM'的内存。对每一部分，我们需要告诉显示系统那一部分'VRAM'内存我们用来做“帧缓冲”。我们可以像这样使用第一个，VRAM_A：

```
vramSetBankA(VRAM_A_LCD);
```

接下来是一些基本的示例

1、画一个图形：

我们要在显示屏上画的是一个单色矩形。我们写了一个函数来实现它，函数参数包括矩形在屏幕上的位置的X、Y坐标、颜色、以及一个指向“帧缓冲”区的指针：

```
void draw_shape(int x, int y, uint16* buffer, uint16 color)
{
buffer += y * SCREEN_WIDTH + x;
for(int i = 0; i < shape_height; ++i) {
 uint16* line = buffer + (SCREEN_WIDTH * i);
 for(int j = 0; j < shape_width; ++j) {
  *line++ = color;
 }
}
}
```

“帧缓冲”在内存中以行排列，所以如果屏幕有200像素宽，那麽“帧缓冲”开始的200个uint16（一个像素由一个uint16数据表示）数据单元就代表显示屏的第一行。第二个200个uint16数据单元就表示第二行，等等。

“draw_shape”函数首先通过对X、Y坐标的计算来确定第一个像素在“帧缓冲”中的位置。注意SCREEN_WIDTH 和SCREEN_HEIGHT 是“LIBNDS”提供的返回屏幕宽、高的宏。

函数接下来通过向“帧缓冲”中的正确位置写入颜色数据来绘制图形的每一行。

shape_height 和 shape_width 是静态变量，做测试时可改变其值：

```
static int shape_width = 10;
static int shape_height = 10;
```

2、移动图形：

让图形能在屏幕上移动我们需要擦除现在位置的图形并在新位置重画。这可以通过保存运动前后X、Y坐标的轨迹坐标来实现：

```
static int old_x = 0;
static int old_y = 0;
static int shape_x = 0;
static int shape_y = 0;
```

接下来绘图变的简单了，我们只需通过调用“draw_shape”函数和old_x、old_y坐标将其变为背景色来擦除它，再调用一次用新'x'、'y'坐标来绘制新位置的图形：

```
draw_shape(old_x, old_y, VRAM_A, RGB15(0, 0, 0));
draw_shape(shape_x, shape_y, VRAM_A, RGB15(31, 0, 0));
```

注意在“draw_shape”函数中的“帧缓冲”参数位置是“VRAM_A”，这是我们之前映射到主屏的“帧缓冲”，不过这样也并不太正确：

一个简单的画图和计算位置的“main”函数可以是这样：

```
int main(void)
{
powerON(POWER_ALL);
videoSetMode(MODE_FB0);
vramSetBankA(VRAM_A_LCD);
while(1) {
 old_x = shape_x;
 old_y = shape_y;
 shape_x++;
 if(shape_x + shape_width >= SCREEN_WIDTH) {
  shape_x = 0;
  shape_y += shape_height;
  if(shape_y + shape_height >= SCREEN_HEIGHT)
{
  shape_y = 0;
  }
 }
 draw_shape(old_x, old_y, VRAM_A, RGB15(0, 0, 0));
 draw_shape(shape_x, shape_y, VRAM_A, RGB15(31, 0, 0));
}
```

如果你运行的话你会看见一个“倾斜”的图形在屏幕上运动。

那么下一个很重要的一点就是“垂直扫描中断”（Vertical Blank Interrupt）：

出现一个倾斜矩形的原因是屏幕显示的工作方法。硬件设备刷新屏幕的频率是1/60秒。它通过访问每一个像素来实现，一行接一行，复制“帧缓冲”的内容到显示屏。

同时，在main函数中，我们在改变帧缓冲中的内容。所以如果硬件在我们擦除之前绘制图形，它不会被马上擦除。如果我们在硬件绘制之前改变数据，它会绘制一部分新数据和一部分旧数据。

幸好硬件有一种方法告诉我们它绘制完成。这就叫“垂直扫描中断”（“Vertical Blank Interrupt”）我们可以注册一个函数让它在这种情况发生时被调用。

中断是一个硬件机制，它中断我们当前正在做的事并调用一些函数做一些其他的事。当中断函数返回时，之前的活动就像没有中断一样继续。

为了防止我们之前看到的画图问题，我们希望在向帧缓冲写入数据时硬件不要刷新屏幕。做这的最好时候就是在垂直扫描中断时。

设置中断：

首先我们要告诉NDS在中断时我们要调用什么函数：

```
void InitInterruptHandler()
{
REG_IME = 0;
IRQ_HANDLER = on_irq;
REG_IE = IRQ_VBLANK;
REG_IF = ~0;
DISP_SR = DISP_VBLANK_IRQ;
REG_IME = 1;
}
```

在这个代码片中我们只是让垂直扫描中断发生并在发生的同时调用'on_irq'函数。

'on_irq' 函数会像我们之前在 'main' 函数中做的一样向帧缓冲中写入数据：

```
void on_irq()
{
if(REG_IF & IRQ_VBLANK) {
 draw_shape(old_x, old_y, VRAM_A, RGB15(0, 0, 0));
  draw_shape(shape_x, shape_y, VRAM_A, RGB15(31, 0, 0));
 // Tell the DS we handled the VBLANK interrupt
   VBLANK_INTR_WAIT_FLAGS |= IRQ_VBLANK;
 REG_IF |= IRQ_VBLANK;
}
else {
 // Ignore all other interrupts
 REG_IF = REG_IF;
}
}
```

这个函数主要是向缓冲中写入数据，其余部分是做一些中断操作。

我们也需要告诉NDS我们处理了垂直扫描中断。这是我们以后要调用的“swiWaitForVBlank”。

但运行结果依然有问题，矩形在屏幕上多次出现并最终形成一个棋盘样子。不过问题很清楚，当垂直扫描中断发生时硬件每1/60秒调用一次on_irq函数，这时图形正在被擦除和重画。然而“main”函数中的“while”循环和帧率并不同步。它快速的运行使得图形的坐标不断增加，这可能在'on_irq' 程序调用时运行了50次。结果绘图程序擦除了已经被更新了50次的图形坐标。所以错误的区域被擦除了。

我们可以通过让“while”循环等待直到中断发生，这可以通过让循环慢下来的侧面效果来实现。ARM9处理器可以有效地减慢直到中断发生，它也可以使我们的帧率维持在60帧每秒。实现这个功能的函数是“swiWaitForVBlank”，大家可能还记得之前在“on_irq”函数中我们设置了一些寄存器，说是用来处理垂直扫描中断的。这是“swiWaitForVBlank”工作所必须的，如果不设置的话，“swiWaitForVBlank”会挂起硬件并等待一个永不会发生的中断消息。

NDS的开发其实远不像我们想象中的那么复杂，不过总体来说，要涉及到深入一点的开发的话还是需要具备一定的专业知识，如熟练掌握C语言等。在此我们抛砖引玉，有兴趣深入研究的朋友们倒不妨多关注我们NdsBBS所专设的NDS自制软件开发区。

注1：Devkit Pro Update的下载地址：http://file.ndsbbs.com/ndsbbs/devkitProUpdater-1.4.4.rar

天空



□文/惠翔

也许是我的前言格调不时就会出现一些感伤，从而影响了大家，感觉投给Bar的文字也越来越集中于一个方向。但我们活在3D的世界里，我们是立体的，我们的情绪也一样，不必也不要只把一种东西放肆地发泄，因为那样你可能会将自己淹没。

这期的主题，是你。映在眼中的他人，映在别人眼中的自己，每个人都在无数的目光交汇中变得立体。

□唯夜

拿到PS的那天我逃课了，天气如何不记得了，只记得当时我正在屋子里吹号，哥哥放下电话一咬牙，说了句："买！"然后他就拿着他在歌厅唱了很久的歌挣到的钱和我去买了PS。

永远说不清楚那天的感觉，开心急切却又对哥哥做出的选择感到隐隐作痛。不知道为什么要难过——哥哥已经很明确地答应我了，虽然是我恳求很久的结果。当时我们两个，是那么地喜欢玩游戏，省下饭钱去街机厅玩《铁拳3》，然后回家面对着MD，也是开心地把《格斗四人组》津津有味翻来覆去地打穿。总之，抱着PS回家的时候，我们竟然没有原因地一路沉默，还是车窗外的雨，先打破了近乎尴尬的境地。

那是1998年，我是小学五年级的鼓号队成员。哥哥在上中专了，很喜欢唱歌，唱得也很好。

随着日子的累积，我拥有的PS游戏的数量，肯定是可以和游戏店老板匹敌了。我没有不爱玩的游戏，而哥哥还是更喜欢能够两人一起合作的游戏——但是很明显，越来越多的大作都倾向于标着"1 player"。不过游戏还得玩下去，我开始负责玩一些单人游戏，而哥哥，还是在越来越忙碌的生活之余去游戏店，不厌其烦地挖掘着每款可以双人玩的游戏，其中不少甚至是蹩脚的平庸之作，他也都悉数买回来。他喜欢和我一起玩，我们两个一起笑一起想办法，甚至一起诅咒敌人，这些对我们都很重要。不过逐渐地，我也似乎开始沉浸于PS鼎盛时期的游戏圣宴，哥哥就此渐渐沦为了看客。不过他还是很高兴的，因为很多优秀的游戏即便仅仅是观看也是很享受的。我游戏玩得并不好，有时遇见了麻烦，哥哥就在一旁给我念攻略；路中间的宝箱和补给品，我有时会因为赶进度而忽略，但哥哥绝对会不断提醒我全部拾起，有时候积极到了让人抓狂的程度。当然，一起玩双人游戏还是最享受的时候，可惜这种机会并不那么多了。

接下来的几年里，我和以前一样，在矛盾和坚持中成长，我的生活发生了很多改变，唯一没变的就是对于游戏和PS的挚爱。到了高中，PS像一个多年的老朋友一样被放进了储物柜，我和哥哥迎来了PS2，当然这次比起买PS的时候，无论从经济还是心理上都轻松了许多。

买PS2的前一天晚上，哥哥和我玩了一晚上的《三国志6》，在安静的客厅里，无比熟悉的画面一一闪过，我们还是依然算计着简单难度的电脑。只是岁月带给我们的疲惫，在那个夜里，似乎再也无法伪装了，我们头一次连PS都没关，靠着沙发睡着了。

那是2003年，我上高中了，而哥哥已经工作了好几年。可惜他已经没什么时间唱歌了。

PS2上还是有不少耐玩的游戏，是可以两个人一起玩的。哥哥虽然还是忙于工作，我也应该忙于学习，但我们还是憋在小屋里玩了一个寒假。虽然现在再看，有人能挑出100种不是，或者说，那个游戏的背景烂到可以忽略——但这些都无所谓了，同进同退的感觉是很好的。

遗憾的是，然后PS2的大作期到了，一款一款的单人游戏，让哥哥的手也生疏了起来。高中时候我开始玩网游了，有时候也跟同学们研究《魔兽争霸》，再加上紧张的学习，面对PS2的时间就很少了。哥哥有时候会调到很远的地方工作几个月，而我自己一个人握着手柄，纵然游戏里的世界缤纷精彩，却总觉得有气无力。

到高三下学期的时候，我的眼里满是有关未来的美丽景象。可蠢蠢欲动并没有带来什么好处，下滑的成绩和压抑的情绪让我时常会发脾气，有时候也会说一些幼稚的话。PS2也被妈妈收了起来，高三结束前不准摸它。于是我就在杂志里一点点寻找过去感动的痕迹，从这个角度来看，我的确是很喜欢续作的人，因为我总是怀旧得令人难以置信。我爱玩《泪指轮传说》，于是便花了半个假期的时间慢慢研究和品味剧情，即便过程是那么晦涩和艰苦；我爱玩《牧场物语》，于是便几乎疯狂地收集所有版本的《牧场物语》，即便自己觉得已经很难把每一作都坚持下去；我爱玩生化危机，爱玩MGS，于是就一直用自己的方式艰难地发展着剧情，即便我的玩法在高手眼中是那么可笑。哥哥也一样，他甚至只要从游戏杂志里看到一些经典游戏的续作或重制，也会把那篇介绍一天看好几遍。

高三毕业以后，感觉真是把什么都放飞了。妈妈把PS2还给了我，但是我看着那台冷冰冰的机器，早已经失去了小时候抱着PS发呆的傻气。暗无天日地玩，宣泄着所谓的压力，在很长的三个月中。而转眼之间，到了分手的时候，我一个人背着行囊走进大学校门——北京的夏日阳光刺得人睁不开眼睛，什么都不需要想，新的生活开始了。

那是2005年，我拿起了很多也放下了很多。哥哥说我走以后，他就把PS2收了起来，一个人玩也没意思，想等我假期回家一起玩。

这仅仅是众多临别感言中很不起眼的一句。大学时我也没有离开游戏，但是消遣的性质越来越明显。连FF12，我也半途而废了，这种事放在以前，会被哥哥无数次提起的。有关游戏的知识在慢慢累积，伴随而来的却是越来越枯燥的挑选，光看封皮和名字就买游戏的日子一去不复返，我也习惯了一个人独占手柄，让大家当看客。和舍友在XB360上前一晚打通《战争机器》，第二天夹着书本走向教室，却依然是垂头丧气。艰难地抬起头望着天，我真不知道什么东西把我的灵魂吸走了一半。在漫长的过程中，我究竟是把梦想找到了，还是把梦想丢掉了，我已经找不到线索。

最近同学们和我讨论游戏的时候，我总不忘给SONY打气。从客观上来讲，PS3已经把前辈们累积的巨大优势挥霍干净，我也在PS3和XB360间选择了后者，因为再也不需要什么独占大作，也不需要什么索饭软饭，甚至对于很多人而言，把流行主机全部购入也不是什么问题。电视游戏界表面的狂风暴雨之中，隐藏的是早已经注定的体制改革。看得最多的一句话，就是：竞争到最后受益的肯定是玩家。虽然我从不质疑这句话的正确性，虽然我的面前现在就摆着XB360，但是每当自作多情地想起这几年在游戏中感慨良多的自己，就觉得这句话像一把尖刀，把小时候的七彩幻想和强大的现实一刀两断。

很想回家，再把PS和PS2拿出来，翻出旧游戏和哥哥并肩作战——虽然我很清楚，那些游戏现在看来可能会很幼稚，并且对于解决我的烦恼也没有任何帮助。不过，哥哥的生活早已经不是以游戏为主了，生活中的他越来越成熟和成功；我也在想象自己以后的样子，并抛弃一切杂念朝着未来努力拼搏——不知道这样的我们，是不是才是所有人想看到的。

可还有许多东西，无论我们多么努力、怎么拼搏，却早已无法挽救。它们，究竟是过时的玩具，本就应该被小心翼翼地藏起；还是断了线的风筝，在发现了无法承受我们的重量以后，放弃了最后的救赎，飞向另一片天空。

一年年，叶落了，在流水旁

□文/joni

白瓷同学就那么懒懒地斜靠在天台的栏杆旁，心不在焉地舔着一支特大号的棒棒糖，连嘴角边微微的坏笑也显得有一丝慵懒。洒洒的风吹乱了他前额的长发，就像吹乱了那些淡蓝色的云，一缕一缕地飞扬着。一些不经意的树叶轻轻落在白瓷同学身后，一片，两片，三四片。纷纷的落叶下面是白瓷很长很长的影子和一部静静流转着的CD，CD里正播放着一首Goo Goo Dolls乐队的《Feel the silence》，沉静而舒缓的旋律，优美却又忧伤的歌词。当听到"Sad like a lonely child，a promise unfulfilled until today，words couldn't explain"这几句的时候，白瓷同学才知道自己疲惫的心有多深，又有多空。虽然他的目光还懒洋洋地停留在天空的某个角落里，但他的记忆却已经回到了他自己再也回不去的那一年……

原本的白瓷同学是一个铁杆的SEGA饭兼Shadow饭，他一直都固执地认为世间再也不会有比Shadow更悲情也更煽情的刺猬了。那个时候的白瓷就是那么一个单纯的惨绿少年，单纯的近乎白痴。他总觉得天天天天蓝，甚至连空气里都弥漫着一种青涩却清新的味道。当时白瓷同学生活的最高理想居然是"留长发，弹吉他，进SEGA，泡小丫"——虽然带着一些不成熟的傻气而且也没什么境界，但少年的理想本身却是一种值得铭记的悲伤，也只有在少年们还不被很多事情左右的时候，那种喜欢才是发自内心的。其实白瓷同学自己也很难说清到底为什么喜欢SEGA。是因为他不愿向商业低头妥协的游戏哲学？还是因为它死硬到底的游戏本身？也许，是因为SEGA超越游戏之上的什么。这个"什么"在SEGA那里就是一种"硬"的态度，那本身就是一种悲壮的美，就如同一株倔强的小草在无尽的大地上坚强竖立，孤独却又满含着力量。SEGA的游戏很少纯粹地为了商业而商业，比如极端男人化的《龙如》，比如今天看来也依然前卫的《梦精灵 深夜入梦》，比如硬派到底的《飞龙ORTA》，又比如新锐而感人的《愿为你而死》，等等。喜欢SEGA，也许不需要理由。

于是，白瓷会为了买一部二手的DC而忍饥挨饿打工受累——然而，那部被黑心奸商组装了八十手的DC到了白瓷同学手里几乎就没有顺利地读过碟，最后只是在他房间的角落里慢慢地落满了灰尘。但只要知道那个"梦工厂"还在那里，白瓷就会觉得很安心。但可惜的是，后来DC也彻底停产了，并且也从很多人的记忆中消失了，为此白瓷还很是象征性地惆怅了几天。

白瓷同学也曾像个傻子一样地为了班里的某个漂亮姑娘而寤寐思服心旌摇荡辗转反侧彻夜难眠，但那个姑娘最终却和本年级乐队的鼓手好上了。每每想到这件事，白瓷同学的心情总是下意识地就扭曲了。但后来他还是明白：很多东西，是因为错过才会觉得美。

白瓷还曾在学校雪白的墙上用喷漆涂鸦了"SEGA"的字样，这件事当时在X市第二中学还很是轰动了一阵子，因为白瓷是第一个因为"破坏学校公共环境"而受到处分的学生。在很久以后白瓷同学才有些后悔，他觉得当时真应该在墙上写"伟大的SEGA"。少年的经历就是这样，不一定都是美好的，但却是难忘的。

也有很多时候，白瓷同学更喜欢漫不经心地躺在学校操场的草坪上发呆，看水洗般晴朗的天，看棉花糖一样的云，并幻想自己就是那个拥有"混沌之力"的Shadow，能在寻找自己的路上一直一直奔跑下去。他也希望这个世界不要有那么多的限制，可以允许少年们进行相反方面的选择，做忠于自己的自己。想着想着，时间也仿佛停住了，风似乎就从身旁走过，很轻却很冷，而白瓷同学居然就带着智障般的傻笑睡着了，甚至连明天就要考试的事儿也忘在了脑后……

……当白瓷同学醒过来的时候，他才发现很多故事都没有变成自己想象中的那样。虽然他的头发在高中里长了又短，然后在大学里短了又长，但他最终却并没能进入SEGA，甚至连SEGA的游戏都很少再玩。因为SEGA已经变了，不属于商业的SEGA到最终却是被商业侵蚀得伤痕累累。终归，游戏对于厂商来说只能等同于一部最新款的印钞机，销量决定厂商的命运，而厂商又决定着游戏的命运，所以《光明之泪》、《光明之风》很自然地就沦落成了"看上去很美"的游戏。在硬派的风骨逝去之后，SEGA过气的将不仅仅是他的游戏而是态度，先锋的光芒注定了只能隐没在商业洪流的阴影之后。这让白瓷同学就很郁闷，但最让白瓷郁闷的是他进了一所他不喜欢的大学，学着他不喜欢的专业。虽然逃课变得很方便，但身边却再也没有了一起去玩TV Game的朋友，甚至当他说起TV Game的时候都会被那些玩网络游戏的同学们排斥。白瓷就很孤独，像Shadow一样，陪伴他的只有比他自己更孤独的影子。

白瓷喜欢Shadow，是因为他觉得Shadow那双叛逆而颓废的眼神儿实在是拽得可以，估计就算是八神庵这种绝世猛男见了表情阴郁的Shadow也只有感慨"真他妈的太酷了"。Shadow似乎永远都是独来独往，说他是为了找回记忆也好，说他是为了找回自己也罢，Shadow情愿背负着孤独在那条背叛之路上一往无前。在Shadow的眼中无所谓是非对错，即便在知道了自己身世的悲剧之后，他也依然不会因为光明或者黑暗而改变自己，甚至他还证明了阴影也许比光明更加耀眼。Shadow那双不再迷茫的眼睛就像滑板记录片《狗镇少年》中那个流淌着叛逆鲜血的JAY——JAY昔日的伙伴们为了各自的理想而分道扬镳甚至是反目成仇，家庭的变故以及现实生活的残酷，成长过程中的起起落落与无法预测等等等等……在这些经历之后，JAY眼含热泪剪掉了自己的一头金色长发，最终却又用无奈的微笑来面对镜中那个陌生的或者说是全新的自己——这个近乎是向青春告别的仪式化的无声镜头几乎让白瓷同学忧伤得声泪俱下。他终于明白，成长就是一种无法言说的伤，但在受伤后我们却要更坚强地面对成长。JAY脚下的滑板从来就不是挥霍青春年少的玩具，而是记录着他喜悦和悲伤的记忆载体；同样的，Shadow手中的武器也从来不只是杀戮的工具，而是为了找回自己的动力。光明与黑暗并不重要，重要的是Shadow永远走在只属于他自己的路上——即便在他选择遗忘之后，他也依然在路上。Shadow会长大，JAY会长大，我们也会长大……

……时间的线又将白瓷同学的记忆带回到了他偷懒专用的天台上，他的棒棒糖也还没有吃完。落叶在风中哗啦啦地响着，有一些飘上了天际，有一些落在流水中远去，还有一些停留在了白瓷同学的记忆里。记忆中的一切仿佛都变成了黑白色的照片：某某遗失在班里的球鞋、某某偷偷写给女生的纸条、某某打架时用过的铜管、还有那张定格了大家稚气笑脸的毕业照片……在许多年以后，照片里的孩子们都变了，在现实游戏的规则中变了。也只有Shadow还是从前的那个Shadow，而白瓷却再也不是从前的那个白瓷。

白瓷笑着说在SEGA变成SEGA SAMMY之后他就可以把游戏和生活分开来对待了。他知道自己这辈子都进不了SEGA，他的梦也已经不在SEGA那里。SEGA的没落是对他少年记忆的一种毁灭，没有人会再知道那部二手DC对白瓷来说有多重要，也没有人能明白白瓷当时是用怎样的一种心情在墙上郑重地写上"SEGA"。甚至，也许连白瓷自己都已经忘记了曾经生长在他骨子里的那种很"硬"的东西，因为现在的他说：曾经越是有棱角的人，越是会碰得头破血流；曾经越是有个性的人，就越是得在现实中学乖。没有什么因为，没有什么所以。

后记：在伟大的《伊甸园之门》中，有这样一些句子：一个时代的人们，不是担负起属于他们时代的重负，便是在它的压力之下死于荒野。历史的内容从来就没有真正的起点和终点，但我们的情感和思想就在历史中被肯定，或者被改变。这是曾经那个年代里摇滚乐的圣经和旗帜，今天我用它来向我曾经热爱过的SEGA致敬。

对于我、"白瓷"、以及无数个从MD、SS、DC时代走过来的孩子们来说，SEGA不会知道也不会记得我们当中任何一个人的名字，但我们却会永远记得那个蓝色的SEGA。而那个名字，即便不会想起，却也不会忘记。



重新倾听心灵之声

在疏离现实的世界中



少年缓缓睁开迷茫的双眼
看着眼前熟悉而又陌生的一切

这条名为涩谷的街道
充满了人们对都市文化的憧憬与渴望
鳞次栉比的大厦巍然耸立
熙来攘往的人群喧闹异常
然而，面前的景象并不是现实
近在咫尺的身影如同天堑相隔
留在心中的只有无尽的迷惘

在这个只有七天的世界中
冰冷的十字路口
将为少年指引怎样的方向……

□文/菁子

NDS	本刊译名：美妙世界			CERO A
	SQUARE·ENIX	5980日元	2007年7月27日	
动作角色扮演	卡带	日版	1-4人	128MB

基本系统

本作的游戏舞台是东京的涩谷。虽然身处有着浓重都市气息的繁华街道，但这个世界却和主角们有着微妙的疏离感。本作的主角们就是在这种“没有现实感的现实”中展开冒险的，“思想”与“声音”是冒险中的主题。

Psychic Scan System 精神扫描系统

在本作中，处于核心地位的系统就是“精神扫描系统”。参加死神游戏的音操由于某种原因而具备了用意念扫描他人精神的能力，而想在死神游戏中顺利前进，就必须活用这一能力突破各种难关。游戏的通常行动画面中，下屏右下角有一个徽章标志，这就是扫描按钮，只要点击这个按钮，音操就会对当前所在的场景进行精神扫描。扫描中，下屏会显示出周围人们的“思想断片”，点击断片就能在上屏中看到人们当前的想法，其中包含很多与剧情进展有关的关键词（Key Word）。扫描中还可以看到缠绕在人们思想中的杂音，有些人的思想会因为杂音的干扰而无法扫描。点击并在战斗中击倒杂音后，就能够看清原本被阻碍的思想。同时，原本被杂音缠绕的人也会因为思想障碍消除而做出积极的行动，使情节得以展开。扫描、清除杂音、读取思想，这就是本作中主角们的主要工作。



Surround Encounter 环绕接触

本作中主角们对付的主要敌人就是会对人们的负面思考产生反应并聚集起来的奇特生物“杂音（Noise）”，而主角们和杂音战斗的方法就是上面提到的扫描。当音操进行精神扫描时，场景中聚集的杂音都会以标志的形式显示在下屏中，只要点击这些标志就会进入战斗画面，进行与杂音的战斗，这种操作称为“接触”。当主角在游戏中获得某种道具之后，还可以进行“环绕接触”，也就是在点击一个杂音的标志之后，再继续点击其它杂音的标志，这样进入战斗后，主角就会与点击的所有杂音展开连续战斗。连战的难度比单场战斗高，但战斗中从杂音身上掉落徽章的几率也



高。如果觉得主角的实力足以应付连战，就不妨多使用环绕接触打倒敌人以收集徽章。游戏中的杂音多种多样，代表的标志也有数种，其中也有一些不会作出攻击的可爱杂音存在，可以利用它们来获取各种徽章。

Psychic·Imprinting 精神铭记

在游戏中，主角有时要通过干涉他人的思想来发展剧情，此时用到的系统就是“精神铭记”。通过扫描他人的思想，主角能



够获得并储存各种各样的关键词，它们就是进行精神铭记的工具。在剧情中，有些NPC会因为忘事或者对某些事情难以做出决定而无法行动，只要主角在拥有可以铭记的关键词的情况下与这些NPC对话，就会进入精神铭记模式。此时只要选择正确的关键词，就可以将信息直接输入思想，使对方的思考得以继续。有些情况下，除了正确的关键词外，别的词汇也能使铭记对象产生反应，甚至能因此获得额外的道具。

Regular·Customer·Shop 老主顾商店

在涩谷的街道上可以购买各种装备和饰品。很多装备都拥有特殊的能力，但一开始时是隐藏的，即使装备也不会发挥出效果。想开放能力就必须提升和店员的友好度。当主角进入商店时，上屏的左下方会显示出名为“F.S.G.（Friendship Gauge，友情计）”的数量计，其中的数值就代表主角和店员的友好度。和店员对话和在店中购入商品都能提升友好度，上升到一定程度时，店员就会将装备的能力知识告知主角，之后再查看该装备时就能看到能力解说，实际效果也会在装备之后得以发挥。已经开放了能力的装备标志左下方会出现“A”字样，查看时一目了然。使友好度继续提升，店中还有可能出现隐藏商品。另外，有些被称作“任务道具（Quest Item）”的装备品不需要金钱，但需要凑齐特定道具后才能购入，在游戏中注意积累道具也是提升能力的关键之一。

Digestive·Memory 消化容量

本作中除了升级以外，还能够通过用餐的方式来提升主角的能力值。街道上的饭馆和餐饮店中会出售各种食物，不同食物提升的能力值也不同。需要注意的是，本作中的食物并不是吃下去的瞬间就能转化成能力，而是需要一个“消化”的过程。游戏中的每位主角都设有24格“消化容量”，食物吃下去之后会在消化容量中占据一定格数。吃下去的食物会在行动中逐渐消化，彻底消化之后能力就会上升，但消化容量的上限也会根据食物原先占据的格数而下降，到最后会只剩下6格。只有当NDS内置时钟进行日期变更时，消化容量才会回复到上限值。由于每位主角同时只能消化一件食物，因此应该将占据消化容量超过6格的食物在日期变更后优先食用，这样才能避免浪费。同时，购买一些占据格数较少的食物随身携带以供容量残留较少时食用是比较有效率的做法。

战斗系统

本作中的敌人是精神空间中的特殊生物，战斗方法也与众不同。上下屏采用不同的战斗方式，玩家需要分别熟悉系统中的每一个细节，才有可能在上下屏同时操纵的特殊操作中得心应手，形成韵律般的战斗节奏。

Badge·Deck·System 徽章组系统

进行战斗时，玩家操作的主轴是下屏中的音操，移动与攻击等动作全都是用触笔来完成的。音操的战斗工具是徽章（Badge），开放徽章中的超能力之后，音操就能做出各种各样的行动。在游戏中获得徽章后，就可以在系统菜单的设置画面中将想使用的徽章设置进徽章组（Badge Deck），刚开始时音操只能同时使用两个徽章，但随着游戏进行，徽章组中可以设置的徽章数量会逐渐增加。进入战斗画面后，下屏的左上角会显示出当前设置的一组徽章，点击组中的每一个徽章之后就可以使用徽章的能力了。另外，有些徽章在战斗开始后需要经过



一定准备时间才能使用，这个过程称作“启动（Boot）”。设置徽章组时，除了能力的强弱外，启动时间的长短也是需要考虑的因素。

从发动条件上，徽章可以分成计量型、定量型和辅助型三类。计量型徽章

徽章的操作种类

类别	符号	操作方法
点击	T	点击一点后立刻离开
笔划	S	用触笔在屏幕上快速划过
拖曳	D	用触笔按在屏幕上拖曳
摩擦	K	用触笔在屏幕上来回摩擦
画圆	C	用触笔在屏幕上画圆
话筒	M	对麦克风吹气或出声
连点	R	连续对目标进行点击
按压	P	用触笔持续按住目标
徽章	B	点击徽章发动效果
自动	A	效果自动使用
能力	◆	效果始终发挥

的徽章符号下面有一个残量计，发动徽章的能力后，残量计中的残量就会下降，残量用光后，徽章就要经过再次启动才能使用，此过程称作“再启动（Reboot）”。定量型徽章的徽章符号下面有一个数字，它代表该徽章剩余的使用次数，一旦这个数字降为0，徽章标志就会被打上红叉，本场战斗中也就不能再使用这个徽章了。回复类徽章大多是定量型，因此使用时一定要精打细算。辅助型徽章是指要编入徽章组就能持续发挥作用的特殊徽章，在不影响作战手段的前提下，在徽章组中加入辅助型徽章能让战斗变得更有利。另外，有些敌人会在战斗中暂时抢走主角的徽章，此时徽章标志消失，也不能再继续使用，但战斗结束后就会复原。

CHECK! 关于徽章的小知识

（1）在菜单的设置画面下将光标停留在某个徽章上并按下L或R键，就可以将该徽章设定成“辅助徽章（Subslot）”，战斗中只要按住设定时按下的L或R键就能直接使用该徽章。利用这个系统，可以更加方便地使用徽章。

（2）攻击徽章的属性分为三种：正属性，符号为利剑；负属性，符号为漩涡；无属性，符号为三叉戟。属性可以在菜单中自由察看。属性对每种敌人的攻击效果都不同，有些敌人还会无效化或者吸收特定属性的攻击，战斗时要随时留意。

（3）不用的徽章可以在徽章装备画面下拖进垃圾桶卖掉换成金钱。标有金额的徽章是专门用来换钱的，不过有些任务会要求玩家直接提交金额徽章，因此也不要全卖掉，应当适当留存。

Stride·Cross·Battle 步幅交叉战斗

本作战斗系统中最大的特点就是“步幅交叉战斗”。玩家要同时控制上下屏角色进行作战，双方的HP是相通的，即使其中一方HP降为0，只要另一方还有HP，就可以让战斗继续下去。战斗中，只要上下屏的其中一方完成了连击，角色身上就会出现一个光球，并移动到另一方角色的身上。接受光球的角色在短时间内再次完成连击就能将光球传回去，同时还会显示出威力修正倍率。若拿到光球的角色没有在规定时间内完成连击，光球就会消失，倍率也会重新开始计算。如果能够持续完成光球的传递，徽章的威力就会越来越高，甚至可以瞬间打倒强大的敌人。注意，游戏中敌方的HP也是上下屏共用的，上下屏合力攻击相同的敌人可以使战斗进行得更轻松。

由于要同时控制上下屏，可能很多玩家都感到很不习惯，但实际上，上屏



是对应自动模式的，即使不进行操作，四季也会自行展开战斗。因此刚开始时，玩家可以专心操作下屏中的音操，等熟悉之后再尝试顾及上屏中的战斗。当然，有了玩家的操作，上屏中四季的战斗效率会大幅提高。实际上，玩家并不需要在游戏中时刻盯住上下两方，只要根据光球走向在两屏间不断切换战斗重点即可。掌握了节奏之后，战斗就会变得非常流畅了。

Badge·Point 徽章点数

战斗胜利后，除了主角自身获得经验值外，战斗中使用的徽章也会获得“BP（Badge Point，徽章点数）”值。积累一定BP值后，徽章的能力就会提升。除了正常战斗外，BP值还能通过特殊渠道获得，例如根据关机时间得到，以及在联机功能中通信成功等。还有些徽章在等级提升到头时会发生进化，变成更高级的徽章。



Trend·Tide·System 流行浪潮系统

很多徽章都隶属于某些品牌，而涩谷的每个区域中都有一个“品牌榜（Brand Ranking）”。开启系统菜单后，上屏中就会显示出所在区域的品牌榜。榜中评选的内容是徽章所属的品牌，除评选前三名外，还会评选出榜尾的最后一名。属于前三名品牌的所有徽章都会根据榜上的说明获得相应的强化，位列第一名的品牌更可以获得攻击力加倍的强大能力。不过，最后一名品牌的徽章也会根据榜上的说明遭到效果削弱的惩罚。让自己中意的徽章所属的品牌获得更高的流行排名，可以使战斗变得更加轻松。品牌名次不理想时也不用失望，只要持续在战斗中使用该品牌的徽章及其它道具，就可以使其名次逐渐上升。

ESP Card System
ESP卡系统

上屏中使用的战斗系统是“ESP卡系统”。这个系统使用按键控制，右手使触笔的人使用的按键是十字键，左手使触笔的人使用的按键是X、B、Y、A键（也对应上下左右四个方向）。战斗开始后，向敌人所在的方向按下相应按键，上屏的下方就会显示出连携表。按照连携表上标注的某一个方向完成所有按键输入，就可以拿到该方向的“连击终结卡（Combo Finish Card）”。当拿到的联机终结卡满足某种条件时，必杀技星数计就会开始累积，累积满一次时，下屏的右上角就会出现必杀技按钮，用触笔点击这个按钮就可发动必杀技。如果按钮出现后不立即发动必杀技而是继续累积星数计，必杀技的等级就会提升。必杀技的判定范围是全屏的，不仅能对敌人造成伤害，还能回复己方HP，是扭转战局的关键武器，发动时机需要仔细斟酌。

上屏角色是四季时，上屏上方中央显示3张扣着的卡片，当成功拿到某张终结卡时，上面扣着的卡片中与终结卡图案相同的卡片就会翻开，如果翻开的卡片恰巧是位于最右边的卡片，必杀技星数计就会加1，如果拿到的第一张终结卡就是最右边的卡片，必杀技星数计则会加2。

上屏角色是约书亚时，上屏中央显示5张数字卡，卡的右下角还有“↑”“↓”“=”这几种符号，分别代表“大于该数字”“小于该数字”“等于该数字”。连击终结卡上也会显示数字，当终结卡上数字满足上方最右端卡片的大小关系条件时，必杀技星数计就会累积。





←根据连击表进行方向输入，当满足ESP卡的条件时，必杀技星数计就会上升，这是上屏战斗的基本套路。

上屏角色是比特时，联机终结卡会变成花色扑克牌，用左右方向启动的地上连击每次拿2张终结卡，用上方向启动的空中连击每次拿1张终结卡。拿到的终结卡会在屏幕上方累积，等拿到骷髅头标志的终结卡时就开始清算。清算时，只要相邻两张卡是同花色，就能发生消去，并让必杀技星数计加1。每次消去之后都会重新判定花色，如果能连锁消去，可以瞬间达到使用必杀技的条件。不过，如果始终不拿骷髅头卡，让卡片累积过多而碰到了屏幕边上的火焰，卡片就会全部失效，还要扣去比特的HP作为惩罚。

四季和比特按方向键下或B键可以作出防御，约书亚则是作出闪避。如果能合理利用，战斗会变得更加轻松。

通信系统

通信是NDS主机的最大特点之一，本作中也同样准备了供玩家交流和对战的功能。这些功能要等游戏进行到一定程度后才会陆续开启，玩家可以利用它们进行要素的合作收集，也可以玩到联机对战的小游戏！

Wireless Communication
交错通信

本作对应NDS的“交错通信”功能，玩家可以互相进行名片交换、好友登录、友情购物等活动，还能在游戏中获得BP值。在游戏的系统菜单中选择“交错（すれちがい）”就可以进入通信设定画面。这个画面中会显示出自己的游戏记录、装备及徽章等情报，准备就绪之后，点击下屏右下角的“START”按钮，就可以开启交错通信功能了。完成通信后，上屏中会显示出通信的结果，然后玩家就会根据结果在游戏中获得BP值。本作玩家之间进行通信时，双方会相互交换游戏情报，并且将对方登录在“朋友列表（Friend List）”中。点击朋友列表中的“商店（Shop）”按钮可以买到与对方相同的装备，利用这个方法，玩家们可以收集到自己还没有获得的道具。另外，如果购买装备后再次和同一个人进行交错通信，销售额会自动传回对方的游戏中。除了本作之间的通信之外，本作还能和某些别的游戏软件进行通信，此时虽然不能交换情报，但本作的玩家依然可以获得相应的要素。





Badge Slash
徽章弹子

从游戏中盘开始，玩家们就能玩到本作中附属的联机小游戏“徽章弹子”。在这个小游戏中，双方要各自使用自己的徽章组在一个圆形台子上相互对战，用自己的徽章将对方的徽章打下台子，直到对方的徽章全部用尽就算获胜了。徽章是用触笔来操作的，划动和拖曳都可以使徽章在台子上移动，瞄准对方的徽章高速撞击是最基本的进攻方式。

用方向键或者A、B、X、Y键可以发动四种必杀技：

左（Y）键：大锤Sledge Hammer，以徽章为圆心抡一圈大锤，被锤砸到的对方徽章会晕眩片刻不能操作；

上（X）键：潜水炸弹Dive Bomb，徽章暂时消失，瞄准对方徽章后从上方落下陨石，被砸中的徽章会晕眩片刻不能操作；

下（B）键：安全手Emergency Hand，己方徽章被弹下台子的瞬间发动，可以将徽章救回台子上；

右（A）键：钢刺身躯Stinger Body，发动后徽章暂时变成带有钢刺的重物，不会被击飞，还可以反弹对方的徽章。

双方都利用这些必杀技时，可以形成非常激烈的交锋。另外，不同徽章的重量和使用必杀技的次数也不同。平时不用的徽章也可能会在这里大显身手。

在游戏中的“练习场”中可以和NPC进行一对一的练习，利用NDS的通信机能，这个小游戏还可以实现四人对战，玩家可以相互较量操作的技术。

在和友人的相知互助当中 化解内心深处的疑惑与彷徨

闪开，不看前面吗
吵死了，听着就不爽
全都消失掉吧

世界上有我一个人就行了
我自己就是一切
他人的价值观毫无意义

和别人相互理解什么的
我一生也做不到……



第1日 死神的游戏

15岁少年樱庭音操（サクラバ ネク）孤身一人戴着耳机走在繁华的街道上，心中充满了对世界的疏离。突然间，一种奇怪的感觉笼罩了他。

再次回过神来的时候，音操发现自己正处在涩谷中央的十字路口上，手中还多了一个奇怪的徽章。音操不自觉地握住了徽章，发现自己竟然可以倾听到周围人们的心声。音操正在疑惑间，手机突然传出了收到短信的铃声。音操拿出手机，看到上面写着一行指令：

"到104去，限制时间60分。做不到就要被消灭。——死神。"

感到奇怪的音操想删掉这条短信，却发现手机不接受删除的操作。同时，音操的右手上出现了一个倒计时的烙印，而倒计时的时限正是"60分"。还没等音操把握住眼前的情况，三只青蛙一样的奇特怪物突然袭来。音操急忙向周围的人呼救，但似乎没有一个人看见这一切。而且，怪物所到之处，刚才还走在路上的行人纷纷消失。情急之下，音操只得选择逃走。逃到西广场的忠犬八公像前时，一位少女拦住了音操，要求音操和自己签订搭档"契约"以打倒这些名为"杂音"的怪物。身处危险之中的音操顾不得多想，当即照办。

音操使用少女的"精神燃烧"徽章打倒了怪物，二人松了一口气。名叫美咲 四季（ミサキ シキ）的少女告诉音操，二人现在已经被卷进了一场"死神的游戏"，参加者以两人一组组成搭档，在七天之内打倒"杂音"并完成死神布置的任务才能胜出游戏，否则就会被"消灭"。眼见计时烙印上剩下的时间不多，来不及多作说明的四季催促音操快走。半信半疑的音操只得随行。

在指令中所写的终点"104"——104大楼前，音操和四季合力打倒了数只杂音，二人手上的烙印也消失了，任务总算平安完成。想到今后六天的任务越来越难，四季独自担心起来，而音操却对方才发生的一切惊奇不已。

第2日 不要杀我

在不真实的感觉中来到第二天的音操和四季接到的任务是"解除石像上的诅咒"。可是，二人却被无形墙壁困在涩谷站下无法出去。音操对从头天开始就在监视自己的一位身穿红色罩头衫的男子心存怀疑，想通过精神扫描获取男子的思想，却无法成功。此时，红色罩头衫男子却主动开言，告知二人需要先扫描并击倒周围的杂音，才能解除墙壁的规则。

音操成功用各种徽章打倒了杂音。四季对音操操纵超能力的本领表示赞叹，音操却一副爱搭不理的样子，弄得四季无可奈何。来到西口终点站的二人遇到了死神游戏的另外两名参加者：外貌粗犷的少年比特（ビイト）和小个子少女莱姆（ライム）。本名尾藤大辅之丞（ビトウ ダイスケノジョウ）的比特一开始把音操和四季当成了死神而怒火相向，但误会解开之后就换上了一副和善的面孔。四季向二人询问了很多有关死神游戏的事，并提议四人同时行动。比特一开始表示同意，却被音操拒人于千里之外的样子惹怒，带着莱姆走掉了。



音操和四季相继击倒了缠绕在西口摩雅像和忠犬八公像上的杂音，完成了任务。此时，一位粉红色头发的女性死神却突然出现在二人面前。这位似乎以玩弄参加者为乐的死神命令音操用超能力杀死四季，否则就要消灭音操。音操正想拒绝，死神却说四季是死神的间谍。想起四季总在一个人发手机短信，音操的心中犹豫起来。

面对着发出"不要杀我"哀求的四季，音操最终还是默默地举起了手……

第3日 可以信赖的人

突然惊醒的音操发现自己身处一片漆黑的演奏舞台旁。音操正在黑暗中摸索，前面传来了四季的脚步声。看到四季的面孔，音操不由得想起了前一天的事。



前一天，正当音操准备对四季下杀手时，一位大叔突然出现在众人面前，指责粉红色头发的死神擅自下命令是违反规则，死神只得悻悻离去。这位名叫羽泊早苗（ハネコマ サナエ）的神秘大叔来到音操和四季面前，告诉二人想在死神游戏中胜出最重要的就是对同伴的信任，并让轻易受到死神欺骗的音操向四季致歉。沉默片刻后，音操对四季说出了"对不起"。看到音操突然直率地道歉，四季反倒有些不知所措。就在这时，音操却说出了自己失去所有往日记忆，因而对整个世界感到疏远的事实。

音操的思绪回到了现实中。四季的手机上显示出了任务："打倒A-EAST的主人。"

利用比特和莱姆传授的"精神铭记"，音操和四季帮助健忘的乐队成员买到了修理舞台照明设备用的保险丝，并且找到了隐藏于A-EAST潜出舞台黑暗之中的大型杂音。然而，当二人打倒大型杂音之后，任务却没有结束。眼看距离时限还有不到一分钟，音操和四季焦急无比。正在这时，早就等在一边的比特和莱姆突然出现，一击打倒了准备逃走的杂音真身——一只体形极小的杂音。任务成功完成了。感受到同伴力量的音操，原本拒绝一切的思想产生了动摇。

另一边，负责管理游戏的死神一方有了新的动向……

第4日 消灭

恢复意识的时候，音操发现自己和四季、比特、莱姆一起站在涩谷104大楼前。看着喧闹而空虚的街道，音操的心中充满了感慨。正在此时，死神的任务传到了众人的手机里："到东和音像前来，无时间限制。"

看到这个容易的任务，众人原本紧张的神经都放松了下来。提议比赛完成任务时间的比特不由分说地拉着莱姆跑了，四季则把音操拽进了104大楼里的服装店。挑选着流行服饰，四季对音操提起了将来要和好友一起当服装设计师的梦想，并说自己现在穿的衣服都是由好友设计，并由自己制作的。

比特兴高采烈地首先跑到了东和音像的大楼前，莱姆微笑着跟在比特身后。突然，莱姆看到一个杂音的影子出现在比特脚下，但比特却浑然不觉。千钧一发之际，莱姆猛地把比特推了出去，随后被钻出地面的杂音吞噬了。比特和从后面赶来的音操，四季全都惊呆在了原地。这时，先前的粉红色头发死神和另一位金发男子一同现身了。两位死神报上了名号，金发男子名叫狩谷拘辉（カリヤ コウキ），粉红色头发的女子名叫八代卯月（ヤシロ ウヅキ）。在这里设下陷阱等待因任务简单而放松警惕的参加者们，正是死神们今天的计划。比特因莱姆被消灭而怒不可遏，但狩谷却反过来指责比特的大意害死了同伴，随后和八代一起带着轻蔑的笑容离开了。比特正准备和害死莱姆的杂音拼命，羽泊突然出现，要求比特珍惜莱姆挽回的生命。总算平静下来的比特将报仇之事托付给音操和四季，带着悲痛的表情随着羽泊离去了。

一番激战后，音操和四季击倒了在地面潜行的鲨鱼型杂音。然而，两个人沉痛的表情没有丝毫缓解。面对音操的默不作声，四季指责这是对同伴之死的无动于衷，音操却突然大声反驳，说同伴间虚伪的关怀只能相互产生阻碍，最终引来不幸。

看着陷入沉默的四季，音操似乎隐隐想起了让自己变得再也不敢相信同伴的悲惨往事……

第5日 空虚的都市传说

音操和四季在沉郁的气氛中接受了死神的任务——"从噪音手中拯救西班牙坂"。

二人利用精神铭记和意念操作的力量帮助西班牙坂前的两位女高中生解开了彼此间的误会，驱散了因负面感情聚集而来的杂音。看着两位女高中生

和好如初，四季再一次感叹起同伴的力量。面对依旧对“同伴”这个词心存芥蒂的音操，四季拿出手机，给音操看了自己总在注视的手机壁纸照片，那上面是四季和好友惠理（エリ）的合影。四季怀念起这位曾经最要好的朋友，也怀念起莱姆，并且提到了从这个世界中“复活”。

对“复活”这个词感到奇怪的音操正要发问，一个体形壮硕的男子出现在二人身后。来者是本场游戏的管理死神东泽洋大（ヒガシザワ ヨウダイ）。音操和四季迅速打倒了东泽放出的强力杂音，东泽却不为所动，反而低声冷笑起来。东泽说四季明朗友善的外表下隐藏着深深的执念与嫉妒，闻听此言的四季颜色大变，扭头跑掉了。音操刚要追问，东泽继续说出的话却令音操感到无比震惊：

“死神游戏的参加者都是已经死去的人，而这个游戏本身，正是死者获得复活机会的仪式。”

第6日 尊严与自卑

独自在涩谷十字路口醒来的音操对自己目前的存在充满了疑惑。自己所处的世界是生与死的狭缝之间，和眼前繁华的街道如同镜子的表里一样，相互映照却又无法触及。因此，任何真实世界中的人都不会知道自己的存在。但是，自己究竟为什么而死去，又为什么参加这场复活的游戏，音操依然无法记起。这时，死神的命令打断了他的思考。

“支配十字路口15点的视线。”

接到任务的音操终于和四季合流，但四季的脸上却显出一副茫然若失的神情。在帮助徽章推销者制造吸引路人视线的流行浪潮过程中，街头的行人中忽然出现了一位与四季外形完全相同的少女。看到这个人，四季如同逃离一样地跑掉了。

音操好不容易才追上了四季，四季向音操说出了自己心中潜藏的秘密。

现实世界中的四季非常羡慕好友惠理的可爱面孔、流行审美目光和服装设计天赋，对于想当服装设计师的四季来说，惠理拥有自己所没有的一切。到“死神游戏”世界来的时候，死神要夺走参加者“最重要的东西”作为代价，而四季付出的代价是“原本的容貌”——如今的四季实际上使用着惠理的外表。在前一天听了东泽的话而对自己内心的嫉妒产生深刻罪恶感的四季觉得，自己已经没有“复活”的价值。

对于四季这样的想法，音操想出言反驳，却又不知如何开口，只得默默执行着任务。流行浪潮制造成功了。15点整，现实世界中所有人的目光都聚集到十字路口大型液晶屏的徽章广告上——也包括和同伴走在街上的惠理。在音操“难道做原来的自己就不行吗”的疑问下，四季终于鼓起勇气靠近惠理，想听听惠理的心声。可此时，现实世界中的惠理恰好也向同伴说起了四季的事。实际上，惠理当初也同样羡慕着四季的善解人意和高超的服装裁剪技巧，正是有了四季的制作工艺的支持，惠理才能完成服装设计。因此，惠理向四季提出了将奋斗目标转向服装制作的建议，可这个建议似乎对四季造成了很大伤害。而且，在此事发生的第二天，四季就因交通事故而死去了，惠理的心中自此一直存有深深的内疚。

听到惠理的表白，四季重新鼓起了生存的勇气。而音操的脸上，也露出了一丝很久未曾有过的微笑。

第7日 不会醒来的梦

“打倒首都高速路上的游戏管理者。”

接到最终任务的音操和四季赶往首都高速路，看到了早已在这里等待的东泽洋大。看到四季心中潜藏的嫉妒消失，东泽感到既诧异又失望，随即化成原形袭击而来。

一番苦战之后，音操和四季打倒了东泽。四季和音操约定复活之后在涩谷的八公像前重逢。然后，一种不可思议的光芒笼罩在了周围……

音操慢慢睁开了双眼。眼前是熟悉的十字路口，但却不是现实世界。音操的手机上，显示出了一条冰冷的信息：

“死神游戏，第一日。”



约书亚篇

第1日 规则

“30+74=”

又一次从头开始游戏的音操暗暗打定了在游戏中胜出的决心。由于没有搭档，音操决定到当初和四季相逢的八公像前找找。

来到八公像前的音操突然受到杂音的袭击，正着急间，契约突然成立，一位白发少年出现在音操身边，和音操一起击倒了杂音。

白发少年名叫桐生义弥（キリュウ ヨシヤ），匿称“约书亚（ヨシュア）”。约书亚身材纤细，一副瘦弱的样子，说起话来却总像话里有话，让音操难以产生什么好感。不过既然已经结成搭档，音操也必须和约书亚一起去完成任务。

30+74=104，二人在104大楼前见到了本场游戏的管理者南师猩（ミナモト ショウ）。这个带有疯狂艺术气质的家伙根本不把参加者们放在眼里，但约书亚却似乎和南师有所共鸣。搞不懂约书亚内心想法的音操带着疑惑打倒了南师放出的杂音。

第2日 死神

醒来的音操发现约书亚正在和不明身份的人通电话。心存怀疑的音操试着扫描约书亚的思想，却看到了倒在宇田川町小路上的自己。正惊疑间，死神的任务到了。

面对寻找指定徽章的任务，约书亚却突然说有别的地方要去，让音操把任务丢给别的参加者。然而，音操却不能这样做，因为，他想起了和四季告别时的情景。

光芒之中，死神们的首领北虹宠（キタニジ メグミ）和比特一起出现。音操和四季正在为与比特重逢而高兴，比特却突然对北虹说要成为死神。音操和四季还没来得及惊讶，北虹公布了死神游戏运营方的决定：能够复活的人只有一个，而这个人是四季。剩下的人只能选择变成死神，继续参加游戏或者立即消灭。因此，北虹同意比特成为死神，而音操也必须紧接着决定自己的命运。四季对决定提出异议，音操却拦住了四季，让四季一个人先回现实世界，自己接受新一轮的挑战。

四季和音操约定，会在八公像前一直等待音操的归来。看着四季的身影消失在光芒中，音操感到松了一口气。这时，北虹对音操的决断表示了赞赏，并且归还了音操参加第一次游戏的“代价”——往日的记忆。可是，本应拿回记忆的音操却没能回忆起自己临死时的事。

音操正在苦苦思索，突然产生了一种不祥的预感，忙将视线投回北虹的身上，但此时，北虹的嘴角边已经露出了嘲讽的微笑。音操选择进行第二次游戏的“代价”已经被征收了——四季的生命。

为了救回四季，音操必须在第二次游戏中胜出，因此不能允许懈怠任务的行为。看到音操的执着，约书亚笑着叹了口气，然后作出了让步。随后，约书亚随口说出了破解任务的答案。看到约书亚对死神游戏如此精通，音操心中的疑惑更重了。

想拿到指定的徽章，必须徽章弹子大会中取得冠军，但从没玩过徽章弹子的音操迅速败下阵来。约书亚通过作弊手段让其他死神游戏参加者拿到了冠军，任务结束了。音操对约书亚的做法不满，但在约书亚“为了完成任务”的反驳下无话可说。正在这时，游戏管理者南师猩再次出现，嘲笑了二人一番后离去。音操感到，南师似乎特别注意自己和约书亚。

在死神总部，首领北虹宠对新任死神比特下达了“干掉昔日同伴”的命令……

第3日 街道漂流

约书亚对音操说当天的任务是“15分钟内赶到猫街”，感到时间紧迫的音操来不及多想，一路奔跑到了猫街，突然想起手上并没有出现计时烙印，才发觉上了约书亚的当。无奈之下，音操只得跟着约书亚走进了位于猫街的咖啡店“野猫亭”，却意外遇到了羽泊。原来，这里是羽泊开的店，而约书亚手机联络的对象也是羽泊。羽泊给约书亚和音操的手机上装了一个奇怪的探知机，约书亚走出了店外。音操对羽泊说了自己和四季的事，羽泊对音操说，既然事已至此，就应当“全力享受现在”。听到这句话，音操不禁一惊——这是自己心中最尊敬的人曾经挂在口边的话。

返程途中，音操和约书亚在东和音像门前遇到了已经成为死神的比特。看着比特背上的黑色羽翼，音操不知该说些什么，比特却毫不留情地发起了进攻。在比特强大的力量下，音操和约书亚节节败退，比特却不恋战，丢下两句嘲讽音操力量太弱的话后，独自离去了。

快到涩谷十字路口后，约书亚开始利用探知器的功能寻找“反常的能量源”，而这个能量源似乎来自涩谷著名品牌设计师CAT设计的红色徽章。在道玄坂解决了新开的“暗黑拉面”店非法竞争事件后，约书亚对音操提起了“每个人都在社会规则中生存，但每个人都想寻求改变”的话题。已经取回当年记忆的音操想起了自己的愿望——像自己所崇拜的CAT那样，独自在社会上自由地生活下去。

第4日 徽章

听说约书亚正在用探知机寻找的东西和宇田川町有关，想解开自己死亡之谜的音操同意了约书亚进行共同搜索的请求。在利用羽泊的奇妙探知机与约书亚的推理解开了乐团成员麦克风丢失之谜后，音操和约书亚解除了通向宇田川町道路的墙壁。然

而，比特却在半路上等待着二人。音操和约书亚依然不敌比特，但比特也依然没下杀手，再次放过了二人。比特离去后，音操忽然发现了比特掉在地上的一个小铃铛——莱姆曾经一直戴在颈间的饰物。

来到宇田川町，看到满墙贴着CAT的海报，音操不禁发出了感慨。当年曾经因为人与人之间沟通上的障碍而感到世界了然无趣的音操正是看到了CAT海报上“全力享受现在”的词句，才拥有了“自由自在地活下去”的追求与勇气。突然，约书亚发现南师在前面不远处，二人急忙隐蔽起来。南师走后，约书亚和音操来到南师停留过的地方，发现地面上画了一个奇怪的纹样。陷入沉思的约书亚独自前往CAT所画的艺术墙处进行调查。音操依稀记得，这面艺术墙似乎就是自己殒命的地方。于是，音操再一次扫描了约书亚的思想。

于是，音操看到了自己死前的场景：约书亚举着手枪站在自己面前，黑洞洞的枪口指向自己……

第5日 领域

约书亚向音操表明自己想查找死神背后存在的黑幕——“创作者”的想法，令音操大为震惊。音操虽然想问清约书亚的身份与真实意图，却找不到合适的突破口。再加上死神的任务已经连续三天没有出现，音操只得先跟随约书亚进行搜索工作。另一方面，八代和狩谷发现南师画在宇田川町地上的纹样是被禁止使用的禁断杂音作成阵，便一边向上报告，一边盯住了音操和约书亚。

在猫街的野猫亭里，音操旁敲侧击地问起约书亚和自己契约的目的。约书亚说，自己原本具有灵感体质，因此活着的时候就已经知道死神游戏的存在，并且逐渐被这个赌上生死的游戏所吸引。说到此处，约书亚突然反问音操什么死去。由于还没有证据证明约书亚就是杀死自己的元凶，被反将一军的音操只得含混其词，而约书亚也没有再将自己的事情深入说下去。

请羽泊对探知器进行了维修后，音操和约书亚准备返回十字路口，却再次遇到了比特。这一次，双方打成了势均力敌。比特刚要离去，音操拿出了莱姆的铃铛。比特一见，上前要抢，音操却直接将铃铛还给了比特。比特愣了一下之后，留下“欠音操一个人情”的话后，独自离开了。

看到涩谷街道上挂着CAT最新设计的广告作品，音操再次发出感叹，约书亚却低声笑了起来。约书亚告诉音操，“CAT”其实就是羽泊早苗。得知自己已经在不经意间结识了长久以来崇拜的对象，音操感到又惊又喜，同时也否定了自己心中“CAT可能就是创作者”的怀疑。随后，音操开始回味起羽泊说过的话——正因为人与人之间难以理解，所以才能够通过努力理解他人来拓展自己的世界。

在涩谷站护栏下，约书亚探知到了“创作者”的所在地“涩谷川”，却因为墙壁阻挡而无法前进。二人刚要回头，一只从未见过的黑色杂音突然袭来。眼见攻击难以奏效，约书亚突然使出一种特殊的超能力，瞬间消灭了杂音。音操正在惊讶，狩谷突然出现，识破了约书亚“并没有死”的事实。但是，狩谷并没有出手处理约书亚，反而摆出一副隔岸观火的态度，转身走掉了。得知约书亚以活人身份潜入死神游戏，愤怒的音操终于按捺不住，直接向约书亚之问起自己的死因。谁知，约书亚的嘴角却浮现出一丝微笑：

“如果……真是我杀了你，你又能怎么办呢？”

第6日 狂奔的野兽

“打倒2.2360679中0与5的BOSS。”

面对数日来第一个死神任务，音操说不清自己心里是种什么感觉。不继续游戏，自己和四季都会被消灭，但继续游戏，却又必须继续和杀死自己的约书亚搭档。但是，音操的思绪很快就被眼前的异变打断了。黑色的禁断杂音开始不分敌我地攻击所有参加者和执行任务的死神。音操立即展开了战斗。

尽管音操和约书亚连续奋战，依然有很多人在禁断杂音的攻击下被消灭了。看到原本以“拒绝交流”作为信条的音操此刻却因没能救人而现出沉痛的表情，约书亚提出了疑问。沉默片刻，音操对约书亚说，他人可能确实无法真正理解自己，但在涩谷徘徊期间，自己已经感受到了“尝试接触他人”的重要性。约书亚用音操原来的看法“不能对周围抱有期待，人与人无法相互理解”反唇相讥，音操却举出了羽泊的话：“全力享受现在。”音操发觉了这句话的含义：只有努力感受生活的快乐，才能拥有属于自己的世界。听音操这样说，约书亚的脸上现出了一丝意味深长的笑容。

在涩急HEADS门前，约书亚对音操解开了任务的谜底：2.2360679表示5的开方，也就是“root5”，暗指“route5”，即死神们规定的“5号路线”。5号路线共有6个区域，“0”和“5”分别指十字路口和宇田川町。二人来到宇田川町小路，干掉了这里的禁断杂音，完成了任务。这时，南师出现了。南师冷笑着对约书亚说，在最后一天由死神亲自动手的日子里，他将“不会再犯错误”地完成消灭。虽然音操对南师的说法有些在意，但想到第二天就是清算一切的日子，激动与不安还是占据了音操心中的一切。

第7日 欲望的争执

最后一天的任务是“击倒PORK CITY的游戏管理者”。音操觉得，这个直截了当的指令似乎与南师以往的风格不符。不过无论如何，与南师的决战在所难免。音操和约书亚约定，战斗结束后，约书亚就要说出一切真相。约书亚苦笑着答应了。



在PORK CITY顶层，音操和约书亚见到了南师。可是，南师并不知道指令的事，音操接到的任务似乎来自别人之手。就在这时，音操临死时的记忆片断突然伴随着剧烈的头痛苏醒了。那时，约书亚确实站在自己面前，但枪口并不是向着音操，而是向着音操背后的南师……

南师化出真身向两人突袭而来。拥有操纵禁断杂音能力的南师实力异常惊人，但凭着音操的执着和约书亚的超能力，南师最终还是没有完成“消灭”的计划。战败的南师狂笑着使用了能将整层建筑抹消的“等级虚数空间”，想和二人同归于尽。但在招式发动的最后一瞬间，音操突然被约书亚用手推出了空间之外。音操下意识地呼喊约书亚一起逃走，但视野中已经变成了一片雪白，记忆中只留下了约书亚挡在南师面前的身影，以及最后的一句话：

“你在说什么，你不是要活下去吗？如果你放弃了，整个世界也就放弃了……不是吗？”

比特篇

第1日 常识、非常识

音操第三次从“死神游戏的第一日”中醒来。回想起曾经与自己一起，又陆续在自己面前消失的同伴，音操不再多想自己的命运，只是打定了要从游戏中最后胜出的决心。死神的任务来了，首日的任务依然是“前往104大楼”。

音操又像前次一样来到了忠犬八公像前寻找搭档，可是没有一个人回应。突然，音操的手机传出了第二条短信——这场游戏的参加者只有音操一人。也就是说，没有搭档可以和音操结下契约，音操也无法再战斗了。发现自己陷入圈套的音操只得选择逃走，但已经来不及了。八代和狩谷带着大量杂音包围了音操。

千钧一发之际，比特出现了。对卑鄙做法感到不屑的比特放弃了死神的身份，和音操结下契约。二人从杂音中杀了出去。八代见状要追，却被狩谷拦下，让八代先向上面报告再说。

逃到安全之地，音操问比特为什么舍弃死神来帮处于绝境的自己，但比特只说是为了偿还人情。比特反过来问音操什么落到这部境地，音操回忆起了和南师战斗之后的事。

南师和约书亚在光芒中同时消失后，北虹再次出现，称音操是本次游戏唯一的胜利者，并对音操杀死“反叛者”南师表示赞赏。原来，打倒南师的死神命令是北虹发出的。北虹声称，由于与私自潜入者约书亚契约，音操原本应该遭到消灭的处置，但鉴于游戏中的功绩，死神们将再给他最后一次参加死神游戏的机会，但作为惩罚，上一次游戏的“代价”——四季的生命将不会返还。同时，本场游戏的“代价”也要继续征收。音操还没来得及发出抗议，就已经被送到现在的空间里来了。

回想起来，北虹所谓的“本场游戏的代价”就是其它参加者的生命。音操再一次追问比特为什么要做这样危险的事，比特却说，自己想成为死神们的“创作者”。

第2日 形态

彼特和音操准备直接冲去死神总部找“创作者”，本场游戏的管理人虚西充姬（コニシ ミツキ）出现在二人的面前。这位向来以冷彻严谨著称的女谋士对比特下达了将他从死神中开除的通告，并抓走了比特一直小心翼翼带在身边的一只小杂音——作为一般参加者参加游戏的“代价”。紧接着，虚西向二人发出了挑战。本场游戏从现在起只有一个任务：在剩下的六天之内在涩谷的某处找到并打倒虚西本人。说完，虚西就迅速消失了。

比特知道，脱离死神后，自己的寿命只有大约五天，自己最重要的“伙伴”又在虚西手中，这完全是一个不公平的任务。可是眼下除了寻找虚西，也没有别的办法可想。于是，二人沿着可以走的道路追了下去，却受到了

死神们的袭击。原来，"创作者"已经颁下了紧急事态令，要求所有的死神"以消除不安定因素为优先"。而且，似乎所有的死神都佩戴了可以强化力量的"开放徽章"。感到事态发生变化的音操和比特一路追寻虚西的身影来到了A-EAST的演奏舞台，却只看见了一只大型杂音。

第3日 创作者

被传送回十字路口的音操和比特正不知如何展开下一步行动，八代卯月突然出现。八代对二人说，如果能在同一天内完成她的任务，就可以归还比特的"代价"——那只小杂音。音操虽然明知是计，但又觉得这比漫无目的的要好得多，就遵照任务开始寻找。可是，由于比特的粗心大意，两个人的行动方向出现了偏差。觉得自己很没用的比特对音操说出了实情，看到莱姆被消灭后，羽泊急忙帮手收集莱姆的魂之碎片，总算将残留的魂魄固定在了徽章之中。但是，比特等不及羽泊再想办法，就带着徽章擅自去找死神，希望用死神之力让莱姆复员。谁知，成为死神的比特虽然将徽章具现化成了杂音，却不能让杂音恢复人形。被虚西抢走的那只小杂音就是莱姆——比特亲生妹妹尾藤来梦（ビトウライム）的化身。比特请求音操帮助自己救出莱姆，音操却说，这是"同伴"应尽的义务。

谈话刚刚结束，急性子的八代却因为受不了比特的糊涂而主动现身了。音操和比特当场击败了八代，并要求八代交还莱姆的徽章。因为一时性急而任务失败的八代正在气急败坏之际，狩谷拘辉出现在众人面前。狩谷好言劝走了八代，却将莱姆的徽章拿到了自己手中。狩谷对音操和比特说，想要回徽章，就必须再在接下来的一天接受任务。

而任务的内容就是——打倒狩谷。

第4日 无法消除的罪恶感

这一天的起始点并不是十字路口，而是宫下公园护栏下。音操解开狩谷留下的谜题拿到了打开墙壁的钥匙徽章，正想出发寻找狩谷，却看到比特站在路旁默默流泪。原来，这里就是比特和莱姆死去的地方。



那一天，比特如同往常一样和父母吵架后跑出了家门，而莱姆也像往常一样在后面追。可是，一辆失控的汽车突然撞向莱姆。比特急忙回身去护，可是已经来不及了。两个人就这样来到了死神游戏的世界。来到死神世界里的莱姆作为"代价"而失去了对比特的记忆，可即使如此，莱姆最后还是因为救比特而再次遭到了不幸。比特觉得，是自己害莱姆失去了一切。比特觉得，自己永远都无法赎回自己的罪。不过，比特现在首先要做的依然是救回莱姆。擦去眼泪后，比特又恢复了往日的神情。

来到约定的东和音像前，音操和比特没有看到狩谷，却发现现实世界中的人全都带着CAT的红色徽章。见到此情此景，原本已经不再怀疑羽泊的音操心中又产生了一丝不安。就在这时，狩谷出现了。音操和比特战胜了狩谷，可八代又一次出现，在二对二的较量下，音操和比特最终还是取得了胜利。狩谷很痛快地把莱姆的徽章还给了比特，比特却发现徽章是假的。比特正要向狩谷和八代发作，谁知狩谷和八代也对徽章有假一事感到震惊。原来，所有人都被虚西骗了。



第5日 VANISHING POINT

拿着狩谷为赔礼而赠与的高级钥匙徽章，音操和比特又一次从十字路口开始了寻找。路途中，比特再次产生了强烈的自责之念。音操却向比特提起了他帮助自己脱离困境的事。音操对比特说，自责也无济于事，只有向前看，努力活下去，才能对得起自己、和对自己有所记挂的人。

半路上，音操和比特渐渐发现，现实世界和死神游戏世界中的涩谷同时开始发生变异。所有的人和死神都带着红色徽章，而且思想似乎被操纵了一样，全都重复着一句相同的话：

"为斩断世间无数不幸，当遵救济之光。然则此地化作幸福之所，此即美妙世界。"

突破暴走死神们的围追堵截，音操和比特好不容易来到了宇田川町，看到南师原来画在地上的纹样已经被破坏了。音操用羽泊装在手机上的意念拍摄功能拍下了4天前的照片，却在照片上看到了羽泊的身影。心中萌生了更大疑问的音操决定去找羽泊问个明白。可是二人刚回过身，却看到暴走的八代和狩谷迎面袭来。

第6日 STRIDE

艰难战胜暴走的八代和狩谷后，音操和比特还没来得及对两位死神身上的红色徽章进行仔细调查，就被传送回了十字路口——又一天过去了。根据虚西的说法，比特的生命马上就要消失，事情已经到了刻不容缓的地步。二人只得放弃其它调查，直接去找羽泊。

二人赶到猫街的野猫亭，看到的却是一片狼藉，并没有羽泊的身影。二人只在废墟中发现了一枚最高级的钥匙徽章，以及一封短信。羽泊在信上只写了一句话：

"想从这个涩谷生还，只有一个简单的办法：无论身处何种状况，都要全力享受现在！"

羽泊没有找到，剩下的地方只有一个了——约书亚曾经在涩谷站下探测到的"创作者"所在地"涩谷川"。音操和比特急忙往回赶，却在半路上遇见了利用禁断作成阵将自己复活的南师猩，正是他将野猫亭捣毁的——不过他也没有找到羽泊。禁断化的南师拥有可怖的力量，音操和比特完全不是对手。可南师此时似乎已经不将二人看在眼里，嘴里说着要去与"创作者"一较高下的话，独自走掉了。

残存的一切希望，都聚集在神秘的"涩谷川"中了……

第7日 GAME

"游戏"中的时间来到了真正的最后一天，音操和比特也最后一次被传送到了涩谷的十字路口。此时，比特的手足开始变得透明化。知道自己即将消失的比特发誓，一定要在这之前解决一切。

音操和比特从涩谷站进入地下，却发现守护"涩谷川"的结界已经被破坏了。正在这时，音操突然收到了一条短信："虚西使用影与幻觉，眼睛看到的东西全是假的。虚西隐身于白暗之中持续着战斗，将禁断杂音投入混沌中心，就能找到她的所在。你们真正的战斗，也从那一刻开始。P.S. 留神影子。"

对短信发出者感到疑惑的二人继续前进，却看到了禁断化的南师。南师用嘲讽的语气说"来晚了"，但似乎并不是对着音操和比特而说的。这时，比特的影子突然改变了形态，一直藏在二人阴影中的虚西现出了真身。已经发觉涩谷异变的虚西和南师做出了约定，只要南师能胜过"创作者"，虚西便承认南师成为这个世界的新统治者。随后，虚西解开了通向涩谷川最深处的结界，南师带着狂妄的笑容消失在了黑暗中。

总算把握住了事态的音操和比特向虚西索还莱姆，虚西却不予理睬，并且冷笑着说出了南师和"创作者"两败俱伤后自己独揽大权的野心。随后，虚西化成真身发动了攻击。拥有操纵光影之力的虚西用幻觉干扰音操和比特，二人一时陷入了苦战。但此时，莱姆化成的杂音突然出现，识破了虚西的幻术，二人这才取得了胜利。虚西带着复杂的表情消失了，莱姆的徽章也回到了比特的手中。此时，一条新的短信传进了音操的手机："我在创作者的房间等你。"

音操和比特向着南师消失的方向走去。黑暗中，二人突然听到身后传来脚步声，急忙转身准备迎敌，却惊奇地发现来者是四季。音操和比特突然想起，由于虚西被打倒，死神游戏已经结束，四季也被解放了。不过，当得知一切后，四季并没有显出惊慌的神情，反倒因为自己被当成了音操参加游戏的"代价"而感到不好意思起来。四季当即决定，要和二人一同去见"创作者"。

众人来到涩谷川的尽头，却发现南师已经被杀死在死神总部的门前。众人带着紧张的心情进入死神总部，把守"最后关门"的死神首领北虹宠正等在这里。北虹宣称游戏已经结束，音操等人不再是"参加者"，而只是普通的鬼魂，不能去见"创作者"。随后，北虹突然用红色徽章控制了四季的行动，并且向音操和比特袭来。

一场混战之后，战败的北虹消失无踪，四季却昏迷不醒，比特也因为替音操挡下四季的攻击而失去了意识。音操只得独自一人使用扫描进入了最后的精神空间——"审判的房间"。然而，"审判的房间"空无一人，羽泊并没有像音操预想的那样出现在这里。音操正惊疑间，身后突然传来了北虹的冷笑。

原来，"创作者"从死神游戏开始前就离开了，涩谷的异变是北虹一手策划的。北虹希望除去人们心中的个性与私欲，以"思想共有"消除世上的不安。因此，北虹利用CAT的徽章改造成操纵人心的徽章，一边暗中在流行中心涩谷进行着计划，一边将众人怀疑的目光转移到CAT和并不存在的"创作者"身上。可是，如今的音操已经不能认同这种想法。看到音操坚持对立的态度，北虹想用红色徽章控制音操，却发现自己的意念对音操无效。正惊讶间，四季和比特从后赶来，北虹只得现出了真身。

在众人的合击下，北虹渐渐落于下风。这时，一个意外的人物突然出现在众人面前——约书亚。看到约书亚在毫无预料下前来，众人不禁分神，北虹突然趁机出手，将四季、比特和约书亚全都融合进了自己的体内，化成了更加巨大的终极形态。不

过，同伴之间的羁绊与思念终究超越了北虹的意志。在同时与四季、比特、约书亚取得同调之后，音操用心中的终极徽章彻底击败了北虹。

可是，接下来发生的事却是音操万万没想到的。

战败的北虹站在约书亚面前，脸上露出了自嘲的苦笑。北虹伸出右手，上面赫然有一个即将归零的计时烙印。其实，整个“涩谷变革”计划都是北虹和“创作者”的约定。对涩谷的沉郁与堕落感到失望的“创作者”想用彻底毁灭的方法终结涩谷，但从心底喜爱涩谷的北虹觉得事情还可以挽救，就为自己下了为时一个月的期限，通过在死神游戏中引起变革的方式阻止涩谷的毁灭。但是，在“被创作者选中的对手”——音操的活动之下，北虹的计划终于失败了。而在幕后知道这一切的“创作者”，正是约书亚。面对还没有明白过来的音操，约书亚抬起手，将音操临死时最后的记忆碎片植回了音操的脑中。

当时，约书亚挑选音操作为阻止北虹的“对手”，想夺取“创作者”之位的南师却趁机发动了袭击。不过南师没有想到，“创作者”的强大力量使约书亚在人间也能发挥精神力，南师的子弹打不到约书亚的身上。被约书亚击中负伤南师转身逃走，约书亚随后便对着惊呆的音操扣下了扳机……

随着时限的结束，北虹彻底消失了。约书亚将一把手枪扔在了因无法相信眼前事实而一言不发的音操面前，自己则拿出了另一把手枪。约书亚对音操说，这是“最后的决斗”，胜者即可按自己的意志决定涩谷的命运。

最后的决斗开始了。10秒钟的倒数在一点一点地过去，音操心中浮现出的却都是这三周中与同伴们的回忆。“唯一的生存方法就是相信同伴。”“无论身处何种状况，都要全力享受现在。”羽泊的话在音操耳边回响着。终于，音操垂下了指向约书亚的枪口。

约书亚的枪响了。在失去意识前的瞬间，音操似乎看到了约书亚身边微笑着的羽泊。

音操再次睁开双眼，眼前依然是熟悉的十字路口。如今，在涩谷的街头，又一场“游戏”开始了……

根据各章节中的信息提示 在死神的游戏之中寻求生机



四季篇

第1日 死神的游戏

（1）十字路口（スクランブル交叉点）

●点击徽章发动扫描；

●和ディキシーフロッグ×3发生战斗，进行下屏移动及从战斗中逃走的操作说明，本章战斗中主角的HP是无限的，可以慢慢熟悉系统；

●按下START键并点击“从战斗中逃走”退出战斗，获得“S：ダッシュ”。标有“S”的道具是系统道具，获得之后会增加主角的某种基本能力，获得时要注意上屏中的说明。

（2）忠犬八公像前（忠犬ハチ公像前）

●和ディキシーフロッグ发生战斗，进行拖曳系徽章的操作说明；

●和ディキシーフロッグ×2发生战斗，进行徽章启动与再启动的说明；

●战斗结束后获得“パイロキネシス”；

●从忠犬八公像前向东回到十字路口。

（3）十字路口（スクランブル交叉点）

●从十字路口向北发生事件，之后来到104大楼前。

（4）104大楼前（104ビル前）

●和ディキシーフロッグ发生战斗，进行上屏连携表操作的说明。本次战斗开始进入双屏操作，玩家要在上屏中操作四季，在下屏中操作音操。不过，上屏中的四季对应自动模式，即使不操作也会自动进行战斗。

●和ディキシーフロッグ×2发生战斗；

●和モッシュグリズ发生战斗，进行步幅交叉战斗的说明；

●战斗胜利后获得“500YEN”和“ヒヒイロカネ”。



第2日 不要杀我

（1）涩谷站护栏下（渋谷駅ガード下）

●向西前进发生事件；

●扫描红色罩头衫男子的思想；

●点击扫描中出现的杂音，和ディキシーフロッグ×2发生战斗，进行笔划系近距攻击徽章的操作说明；

●战斗胜利后获得“ショックウェイヴ”

●点击扫描中出现的杂音，和ディキシーフロッグ×2发生战斗，进行笔划系投掷攻击徽章的操作说明；

●战斗胜利后获得“サイコキネシス”

●点击扫描中出现的杂音，和ディキシーフロッグ×2发生战斗，进行点击系徽章的操作说明；

●战斗胜利后获得“サンダーボルト”“バレットショット”“500YEN”；

●向西来到西口终点站。

（2）西口终点站（西口バスターミナル）

●和比特、莱姆对话；

●获得“キュアドリンク”；

●系统菜单开启。从这里开始，玩家可以自由设置徽章并积累BP和经验值，但HP计也转入正常状态，战斗中HP降为0就会GAME OVER了。

●向左前进，和红色罩头衫男子对话；

●扫描石像前男子的思想，与ディキシーフロッグ×2发生战斗；

●再次扫描石像前男子的思想，和ガレージウルフ、ディキシーフロッグ发生战斗；

●战斗胜利后获得“500YEN”“S：スロットプラス”；

●来到忠犬八公像前。

（3）忠犬八公像前（忠犬ハチ公像前）

●在八公像面前进行扫描。

（4）西口终点站（西口バスターミナル）

●回到西口终点站，扫描并点击石像前男子的思想。

（5）忠犬八公像前（忠犬ハチ公像前）

●再次来到忠犬八公像前，调查石像；

●用触笔摩擦石像；

●和ガレージウルフ×3发生战斗；

●战斗胜利后获得“S：DEFプラス”；

●进入BOSS战，和ヘッジメタコア、ガレージウルフ×2发生战斗。

BOSS！ヘッジメタコア

下屏地面上会出现BOSS放出的针，注意不要碰到。将回复徽章设进徽章组，战斗会变得稳妥一些。战斗胜利后获得“S：ATKプラス”“アイスブロウ”“ヒヒイロカネ”。

第3日 可以信赖的人

（1）演奏舞台（ライヴステージ）

●获得“S：シャットダウン”；

●移动之后和四季合流；

●获得“S：イージー”。

（2）A-EAST前（A-EAST前）

●同伴对话开启，在场景中经过一段时间后就可以和同伴进行对话；

●和演奏舞台前的男子对话，接受寻找乐队成员的任务；

●和红色罩头衫男子对话，事件之后获得“S：ESPカード”“必杀技プラス”；

●和モッシュグリズ×2发生战斗，对四季的ESP卡和必杀技的使用方法进行说明。

（3）道玄坂（道玄坂）

●进入大碗面店（らあめんどん）发生事件；

●与大碗面店前的乐队成员对话；

●扫描乐队成员的思想，和モッシュグリズ、ガレージウルフ×2发生战斗；

●战斗胜利后获得“S：DEFプラス”。

（4）A-EAST前（A-EAST前）

●在演奏舞台前和男子、乐队成员对话；

●向北前进，和红色罩头衫男子对话；

●打倒两只指定标志的杂音；

●向北前进，和红色罩头衫男子对话，获得“S：ジャンプ”“5000YEN”。

（5）涩急本店前（渋急本店前）

●和比特、莱姆对话；

●获得关键词“停电”。

（6）道玄坂（道玄坂）

●扫描女子的思想，选择“スッキリした”获得关键词“のど饴”；

（7）涩急本店前（渋急本店前）

●在涩急本店前向乐队成员输入关键词“のど饴”；

（8）道玄坂（道玄坂）

●进入道玄坂的岩田宇宙商店（岩田コズミック商店）发生事件；

●进入大碗面店，获得关键词“ラーメン”；

●在道玄坂向乐队成员输入关键词“ラーメン”；

●进入大碗面店发生事件；

（9）演奏舞台（ライヴステージ）

●扫描并点击舞台正面男子的思想，获得关键词“ヒューズ”；

（10）道玄坂（道玄坂）

●在道玄坂向乐队成员输入关键词“ヒューズ”；

●进入岩田宇宙商店发生事件；

（11）A-EAST前（A-EAST前）

●回到A-EAST前，和男子、乐队成员对话，获得“ラッキースター”。

（12）演奏舞台（ライヴステージ）

●和右上方的乐队成员对话；

●进入BOSS战，和ウェスペリティリカオナー发生战斗。

BOSS！ウェスペリティリカオナー

四季在上屏中和ガバット进行战斗，音操在下屏中和ウェスペリティリカオナー进行战斗。刚开始时场景中的灯光是熄灭的，这个状态下的BOSS防御力非常高，音操的攻击难以奏效。应当先让四季击倒上屏中干扰照明的ガバット，之后场景中的灯光就会亮起，BOSS的防御力随之大幅下降，此时让音操进行集中攻击就能对BOSS造成大伤害。战斗胜利后获得“S：ATKプラス”“ポイズンボディ”“ヒヒイロカネ”。

第4日消灭

（1）104大楼前（104ビル前）
●向场景外移动时发生事件；
●获得"S：ノイズレポート"；
●在104大楼发生事件；
●获得"ブランドぞくせい"。
（2）十字路口（スクランブル交叉点）
●和右边的红色罩头衫男子对话；
●击倒场景中的ビッグバフロゲ，获得"1000YEN"×2；
●和右边的红色罩头衫男子对话，获得"S：スロットプラス""S：エンカウント・4""5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
（3）涩谷商场前（涩谷デパート前）
●在涩谷商场前和男子、女子对话；
●向东前进发生事件后，获得"S：ふりむきアタック"；
●和右边的红色罩头衫男子对话；
●击倒场景中的杂音获得"500YEN"×5；
●和右边的红色罩头衫男子对话，获得"S：DEFプラス""5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
（4）角井大厦前（カドイ前）
●和比特、莱姆对话；
●获得"S：すれちがい通信"；
（5）东和音像前（トウワレコード前）
●和ビッグバフロゲ×4进行战斗；
●战斗胜利后获得"ライトニングムーン"；
●进入BOSS战，和スウィングシャーク、ビッグバフロゲ×2、ディキシーフロッグ×2发生战斗。

BOSS！スウィングシャーク

瞄准スウィングシャーク的背鳍发动攻击。BOSS消失后应当迅速躲避，否则会受到来自地面的突袭。战斗胜利后获得"S：ATKプラス""マサムネ""ヒヒイロカネ"。



第5日空虚的都市传说

（1）千鸟足会馆前（千鸟足会馆前）
●和左边的男子对话，当下屏出现钱仙"死神さん"画面时，用触笔点住10日元，并以较慢的速度逐渐拖向"白"字样。注意速度太快会失败。成功后获得关键词"死神さん"；
●和红色罩头衫男子对话后，击倒场景中最大的2只杂音；
●和红色罩头衫男子对话，获得"ムラサメ""じょうぶな革""10000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
●向东来到AMX前。
（2）AMX前（AMX前）
●扫描之后点击黄色的杂音，和ビッグバフロゲ×2、ディキシーフロゲ进行战斗；
●战斗胜利后获得"5000YEN"；
●在场景中获得关键词"マスプラのチケット"；
●回千鸟足会馆前，向北来到西班牙坂。
（3）西班牙坂（スペイン坂）
●击倒3只杂音，获得"S：ガード""1000YEN"；
●扫描两位女高中生，和ヘッジハドコア×2、ガレージウルフ进行战斗；
●再次扫描两位女高中生，和モッシュグリズ×2进行战斗；
●和两位女高中生对话，输入关键词"死神さん"；
●根据"死神さん"的相同要领慢慢拖曳10元硬币，第一次拖向"白"字样，后面两次拖向任意字样；
●扫描两位女高中生，和杂音进行战斗；
●战斗胜利后获得"S：DEFプラス"；
●发生BOSS战，和ストムグリス发生战斗。

BOSS！ストムグリス

ストムグリス主要的攻击方式是爪子横扫以及跳跃爪击，应当拉开距离作战。用キュアドリンク一边回复HP一边战斗会比较稳妥。战斗胜利后获得"S：ATKプラス""S：バトルリトライ""セクシーD""ヒヒイロカネ"。

第6日尊严与自卑

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●获得"レッドスカル"；
●与右边的男子对话；
●扫描男子，和杂音进行战斗；
●战斗胜利后获得"S：ふっとび回避"；
●获得关键词"ありえないです""マジカッコイイです""かなりヤバいです"；
●和右边的男子对话，输入关键词"かなりヤバいです"；
●和红色罩头衫男子对话，进入死神问答，三道题的答案分别是"エドガ・ザ・ショップ""ハイヒール"和"泡吐き"，全部答对后获得"S：DEFプラス""オリハルコン""5000YEN"；
●向东北方向来到中心街入口。
（2）中心街入口（センター街入口）
●和男子对话，输入关键词"ありえないです"；
●和红色罩头衫男子对话，接受寻找"レアメタル"×3的任务。在中心街入口处用NORMAL难度击倒58号杂音デカダンレイブン就有可能获得"レアメタル"，降低主角的LV连续挑战获得几率会更高。
●任务完成后和红色罩头衫男子对话，获得"S：ATKプラス""しなやかな绢""10000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
●经过AMX前和千鸟足会馆前来到西班牙坂。
（3）西班牙坂（スペイン坂）
●和男子对话，输入关键词"マジカッコイイです"两次；
●回到十字路口。
（4）十字路口（スクランブル交叉点）
●在场景右侧和四季对话；
●在场景左侧和四季对话；
●和右边的男子对话；
●装备"レッドスカル"，进行3次战斗；
●向北来到104大楼前。
（5）104大楼前（104ビル前）
●装备"レッドスカル"，进行3次战斗；
●获得"ヒヒイロカネ"。
（6）十字路口（スクランブル交叉点）
●在场景右侧和四季对话。



第7日不会醒来的梦

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●向西来到忠犬八公像前。
（2）忠犬八公像前（忠犬ハチ公像前）
●和红色罩头衫男子对话后，通过连续点击杂音标志的方法和杂音进行3连战；
●战斗胜利后再次和红色罩头衫男子对话，获得"S：ATKプラス""5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失。
（3）西口终点站（西口バスターミナル）
●下行之后和黑色罩头衫男子对话，进入BOSS战，和コルニクスカナー发生战斗。

BOSS！コルニクスカナー

场景中的杂兵デカダンレイブン是会无限补充的，不用理睬它们。集中攻击コルニクスカナー即可。BOSS飞上天空之后是无法进行攻击的，当看到影子逐渐变大时表示BOSS要向地面滑翔，此时可以使用必杀技迎击。BOSS会从空中抛落障碍物进行攻击，根据影子判断并躲避即可。战斗胜利后获得"ミティアアンカー"。
（4）涩谷站护栏下（涩谷驿ガード下）
●向内部前进，进入BOSS战，和オウィスカンタス发生战斗。
●BOSS战胜利后四季篇结束，进入约书亚篇。

BOSS！オウィスカンタス

四季篇最终BOSSオウィスカンタス的主要攻击方式有吸收、雷电和拳击等几种。BOSS使用吸收攻击时主角的攻击无效，而且主角被吸进去之后BOSS还会回复HP，应当专心躲避。雷电攻击可以通过BOSS的准备动作判断躲避。当BOSS的HP降到一定程度后就会使用拳击，让音操躲在远处连发"パイロキネシス"和"バレットショット"是比较有效的攻击策略。战斗胜利后获得"ヒヒイロカネ""アースシェイク""S：DEFプラス"。

约书亚篇

第1日规则

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●向西来到忠犬八公像前。
（2）忠犬八公像前（忠犬ハチ公像前）
●和キャンサフォーク×3进行战斗；
●战斗胜利后获得"S：ハイ＆ローカード""S：スウェー""S：必杀技プラス"；
●扫描约书亚的思想。
（3）十字路口（スクランブル交叉点）
●和红色罩头衫男子对话，和キャンサフォーク×3进行战斗，对约书亚的ESP卡进行说明。这场战斗是系统介绍，主角的HP无限，不用担心GAME OVER。
●战斗结束后获得"永远なれ！冰の块""5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失。
（4）104大楼前（104ビル前）
●发生BOSS战，和ダブライノ进行战斗。

BOSS！ダブライノ

BOSS的正面不会受到伤害，应当绕到背后再发动攻击。战斗胜利后获得"S：ハード""ヒヒイロカネ"。

第2日死神

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●扫描约书亚的思想；
●向东前进，来到涩谷商场前。
（2）涩谷商场前（涩谷デパート前）

●和红色罩头衫男子对话；
●进行扫描，点击黄色的杂音，和ジャングブーマー、デカダンレイブン进行战斗；
●战斗胜利后和红色罩头衫男子对话，获得"10000YEN"，同时场景周围的墙壁消失。
●向东前进，来到角井大厦前。
(3) 角井大厦前（カドイ前）
●在上方进入BOSS战，和ユーロビブーマー×2发生战斗。
●向北来到MORKO游戏中心前。

BOSS！ユーロビブーマー

ユーロビブーマー主要使用跳跃进攻，需要根据影子的位置判断躲避。上下屏中光球所在的一方造成的伤害比较明显，应当注意利用。战斗胜利后获得"S：DEFプラス""イチモンジ""ヒヒイロカネ"。

(4) MORKO游戏中心前（モルコ前）
●进入MORKO游戏中心，参加徽章弹子大会；
●和修斗（シュウト）进行徽章弹子的练习。用方向键发动攻击，用触笔进行移动，将对手的徽章从场地中打落就算胜出。比赛时，玩家自动用身上装备的徽章出赛。
●和よこやん进行徽章弹子的战斗，由于只有两个徽章，先用ハンマー敲晕之后再弹出去就能轻松获胜；
●胜利后获得"マーブル・ファイア""マーブル・カスタム"；
●向场景外移动，发生事件。

第3日 街道漂流

(1) 十字路口（スクランブル交叉点）
●向东前进，经过涩谷商场前，到达角井大厦前。
(2) 角井大厦前（カドイ前）
●和红色罩头衫男子对话后，击倒3只指定颜色的杂音；
●战斗胜利后和红色罩头衫男子对话，获得"S：ケータイカメラ""コノハナサクヤ""5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
●向东前进，经过东和音像前，来到宫下公园护栏下。
(3) 宫下公园护栏下（宫下公园ガード下）
●和红色罩头衫男子对话，接受寻找"ポップペンデュラム"的任务。在本区域中用NORMAL难度击倒56号杂音キャンサンブリ就有可能获得"ポップペンデュラム"。
●任务完成后和红色罩头衫男子对话，获得"5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
●经过宫下公园前往猫街。
(4) 猫街（キャットストリート）
●进入野猫亭（ワイルドキャット）发生事件；
●经过宫下公园、宫下公园护栏下回到东和音像前。
(5) 东和音像前（トウワレコード前）
●进入BOSS战，和比特发生战斗。
●BOSS战胜利后，经过角井大厦前、涩谷商场前，回到十字路口。

BOSS！ビイト

比特的动作非常迅速，应当小心对付。削去比特一定HP后战斗就会结束，获得"ぎゅんぎゅんオクトパス""10000YEN"。

(6) 十字路口（スクランブル交叉点）
●和红色罩头衫男子对话，接受让"ナチュラル・パピィ"品牌在本区域中上升到品牌榜第一名的任务。"ポップペンデュラム"就是"ナチュラル・パピィ"品牌的徽章，在角井大厦的商店ラブリークローズ也可以买到这个品牌的装备。
●任务完成后和红色罩头衫男子对话，获得"もこもこの绵""5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失；
●经过104大楼前，来到道玄坂。
(7) 道玄坂（道玄坂）
●进入暗黑拉面（暗黒拉面）发生事件；
●在大碗面店前扫描店主，点击黄色的杂音，和ジェリマンチェスター×3发生战斗；
●战斗胜利后获得"S：ATKプラス""メラメラバリア"；
●进入大碗面店发生事件；
●进入暗黑拉面发生事件。
(8) A-EAST前（A-EAST前）
●在演奏舞台前和王子对话；
●扫描王子，点击黄色的杂音，和キャンサスカ×2、キャンサンブリ发生战斗；
●战斗胜利后获得"S：DEFプラス""ヒヒイロカネ"；
●获得关键词"素朴"。
(9) 道玄坂（道玄坂）
●在大碗面店前向店主输入关键词"素朴"；
●进入大碗面店发生事件。

第4日 徽章

(1) 十字路口（スクランブル交叉点）
●前往中心街入口。
(2) 中心街入口（センター街入口）
●和红色罩头衫男子对话，接受寻找"セクシー+"的任务。在本区域中用EASY难度击倒59号杂音イーステイッククレイブン就有可能获得。
●任务完成后和红色罩头衫男子对话，获得"5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失。
(3) AMX前
●和红色罩头衫男子对话，通过连续点击杂音标志的方法和杂音进行4连战；
●战斗胜利后和红色罩头衫男子对话，获得"5000YEN"，同时场景周围的墙壁消失。
(4) 千鸟足会馆前（千鸟足会馆前）
●和左边的"777"男子对话，听取他的请求，然后再次对话；
●获得"10000YEN"×3以及"S：DEFプラス""5YEN"；
●和"777"男子对话。
(5) 西班牙坂（スペイン坂）



●和红色罩头衫男子对话。
(6) MORKO游戏中心前（モルコ前）
●和ソウタ、ナオ对话发生事件，获得"マーブル・ゴーレム"；
●调查公用电话亭发生事件；
●回到十字路口。
(7) 十字路口（スクランブル交叉点）
●和黑色罩头衫男子对话；
●来到千鸟足会馆前。
(8) 千鸟足会馆前（千鸟足会馆前）
●和"777"男子对话，选择"14：02""13：55""この中には居ない"，场景周围的墙壁消失。
(9) 涩急HEADS前（涩急ヘッズ前）
●进入BOSS战，和比特发生战斗；
●向西前进，来到宇田川町小路。

BOSS！ビイト

削去比特一定程度的HP就会强制结束战斗，获得"S：ATKプラス""油断大敌""ヒヒイロカネ"。

(10) 宇田川町小路（宇田川町路地里）
●向上前进发生事件；
●继续向上前进，和约书亚对话；
●扫描约书亚的思想，发生事件。

第5日 领域

(1) 十字路口（スクランブル交叉点）
●向东前进和死神对话；
●和红色罩头衫男子对话，接受让"D+B"在本区域中上升到品牌榜第一名的任务。
●任务完成后和红色罩头衫男子对话，获得"S：ATKプラス"，同时场景周围的墙壁消失。
(2) 涩谷商场前（涩谷デパート前）
●和红色罩头衫男子对话；
●经过十字路口、104大楼前，前往道玄坂。
(3) 道玄坂（道玄坂）
●回答约书亚的提问，选择"……太郎……"；
●在大碗面店购买"しおラーメン"。
(4) 涩谷商场前（涩谷デパート前）
●和红色罩头衫男子对话，获得"サイコサポート"，同时场景周围的墙壁消失。
(5) 角井大厦前（カドイ前）
●和红色罩头衫男子对话，进入死神问答，三道题的答案分别是"土井ケン""カップめん"和"¥580"，全部答对后获得"S：DEFプラス"，同时场景周围的墙壁消失。
(6) 东和音像前（トウワレコード前）
●和红色罩头衫男子对话，接受凑齐全套"ムース・ラットウス"装备的任务。"ムース・ラットウス"装备可以在104大楼等处买到，共有头、体、足、装饰品4件。
●任务完成后和红色罩头衫男子对话，获得"ストロングボディ"，同时场景

周围的墙壁消失。
（7）宫下公园护栏下（宫下公园ガード下）
●和红色罩头衫男子对话，接受徽章弹子挑战；
●胜利后和红色罩头衫男子对话，获得“マーブル·エコロジー”，同时场景周围的墙壁消失。
（8）宫下公园（宫下公园）
●和红色罩头衫男子对话，进入和杂音的战斗。本次战斗中主角会自动装备两个徽章，这两个徽章都是利用向NDS的麦克风吹气或发出声音来战斗的。
（9）猫街（キャットストリート）
●在野猫亭和羽泊对话；
●经过宫下公园，回到宫下公园护栏下。
（10）宫下公园护栏下（宫下公园ガード下）
●进入BOSS战，和比特发生战斗；
●经过东华音像前、角井大厦前、涩谷商场前，回到十字路口。

BOSS！ビイト

削去比特一定程度的HP就会强制结束战斗，获得“S：ふっとび回避”“10000YEN”。

（11）十字路口（スクランブル交叉点）
●和约书亚对话发生事件；
●经过忠犬八公像前、西口终点站，来到涩谷站护栏下。
（12）涩谷站护栏下（涩谷驿ガード下）
●向右前进发生事件；
●回头向左走，进入BOSS战，和トランスライノ进行战斗。

BOSS！トランスライノ

来历不明的黑色杂音和约书亚篇第一日的BOSSダブライノ形态基本相同，只是能力强了许多。攻击正面收效甚微，应当绕到背面再发动进攻。削去BOSS一定HP后战斗就会自动结束，并获得“10000YEN”“ヒヒイロカネ”。

第6日 狂奔的野兽

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●获得“S：レビテーション”；
●接近中心街入口处，与ユーロピブーマー、デスメタミンク×2进行战斗。与黑色的杂音战斗时，上下屏中有光球的一方发动攻击就能造成大伤害。
●战斗胜利后获得“ストロングブラウド”；
●经过中心街入口来到AMX前。
（2）AMX前（AMX前）
●帮助赤之死神，与デスメタミンク、キャンサパンク×2进行战斗；
●战斗胜利后获得“5000YEN”“L·I·V·E”。
（3）千鸟足会馆前（千鸟足会馆前）
●帮助ソウタ，与キャンサパンク×4进行战斗；
●战斗胜利后获得“S：DEFプラス”“ベロシティアタック”。
（4）涩急HEADS前（涩　急ヘッズ前）
●帮助死神们，与ヘッジカオティコア、キャンサパンク×2进行战斗；
●战斗胜利后获得“5000YEN”。
（5）宇田川町小路（宇田川町路地里）
●进入BOSS战，和ウォルオデグリズ×2进行战斗。

BOSS！ウォルオデグリズ

有光球一方和没有光球一方对BOSS造成的伤害差别非常明显，一定要随时注意让有光球的一方发动攻击。战斗胜利后获得“S：ATKプラス”“10000YEN”“ヒヒイロカネ”。



第7日 欲望的争执

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●经过104大楼前、道玄坂，前往PORK CITY。
（2）PORK CITY（ポークシティ）
●与1层的死神对话两次；
●将1层的3只黄色杂音全部击倒。这里的战斗只能使用无品牌徽章和“ムースラットゥス”品牌徽章。
●战斗结束后和死神对话，获得“S：ATKプラス”“5000YEN”，前往2层。
●与2层的死神对话两次；
●将2层的3只黄色杂音全部击倒。这里的战斗只能使用无品牌徽章和“D+B”品牌徽章。
●战斗结束后和死神对话，获得“S：DEFプラス”“5000YEN”，前往3层。
●在3层进入BOSS战，和南师猩、レオカンタス进行战斗。
●BOSS战胜利后约书亚篇结束，进入比特篇。

BOSS！ミナモト ショウ

战斗前可以随意更换使用的徽章，由于BOSS的防御力很高，应当尽量选择攻击力高的徽章。战斗开始后，南师会先召唤出黑色杂音，片刻之后自己进入上屏进行战斗，然后转到下屏进行战斗，最后进行变身，通过空间转移在左右出现，不断重复这一步骤。这场战斗相当艰难，如果感觉不易取胜，可以降低难度、调高主角LV或者强化装备后再来挑战。战斗时，让上屏中的约书亚多用上方向键从空中发动攻击会比较有利。战斗胜利后获得“キャンドルサービス”“10000YEN”“ヒヒイロカネ”。



比特篇

第1日 常识、非常识

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●向西前进，来到忠犬八公像前。
（2）忠犬八公像前（忠犬ハチ公像前）
●发生事件，之后从第一场战斗中逃走；
●与比特契约后，和オケストフログ×2进行战斗；
●战斗胜利后获得“S：必杀技プラス”“S：マークカード”“10000YEN”；
●经过西口终点站，来到涩谷站护栏下。
（3）涩谷站护栏下（涩谷驿ガード下）
●向右前进发生事件；
●经过西口终点站、忠犬八公像前，回到十字路口。
（4）十字路口（スクランブル交叉点）
●和红色罩头衫男子对话，与オケストフログ×2进行战斗；
●战斗胜利后获得“热い视线”“10000YEN”“ヒヒイロカネ”，同时场景周围的墙壁消失。
●前往104大楼前，发生事件。

第2日 形态

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●经过104大楼前，前往道玄坂。
（2）道玄坂（道玄坂）
●与テナー死神×2进行战斗；
●战斗胜利后获得“S：ATKプラス”“COOLライン”“10000YEN”。
（3）A-EAST前（A-EAST前）
●和“777”男子对话后，和テナー死神、パピコアバット×5进行战斗；
●战斗胜利后获得“S：DEFプラス”“无我梦中”；
●调查演奏舞台的惊叹号进入BOSS战，和プテロプスカナー发生战斗。

BOSS！プテロプスカナー

和四季篇的ウェスペリティリカオナー一战相似，比特在上屏中和パピコアバット进行战斗，音操在下屏中和プテロプスカナー进行战斗。灯光熄灭状态下一切攻击对プテロプスカナー无效，先让比特击倒上屏中的パピコアバット点亮灯光后再集中攻击即可。战斗胜利后获得“S：ガード”“ブルミニコズミック”“ヒヒイロカネ”。

第3日 创作者

（1）十字路口（スクランブル交叉点）
●和右边的大叔对话。
（2）中心街入口（センター街入口）
●向AMX前方向前进时和テナー死神、デスラシュミンク发生战斗；
●战斗胜利后获得“1000YEN”。
（3）千鸟足会馆前（千鸟足会馆前）
●在左边和社长、マコト对话；
●获得“S：エアキャンセル”“S：DEFプラス”“10000YEN”；
●准备进行区域移动时进入BOSS战，和八代卯月进行战斗。

BOSS！ヤシロ ウヅキ

八代会不断转移位置，应当保持在一定距离，用远程系徽章发动进攻。变成黑影状态后，八代受到的伤害会大幅减少，应当在正常状态下尽量攻击。另外，八代在战斗中会自行回复HP，因此应当尽量选用攻击力高的徽章迎战。战斗胜利后获得“S：ATKプラス”“カジュアルペンデュラム”“ヒヒイロカネ”。

第4日 无法消除的罪恶感

（1）宫下公园护栏下（宫下公园ガード下）
●和比特对话；
●向左前进发生事件；
●调查4处惊叹号，发生事件；
●进行扫描，将与星之纸上留白位置相同的杂音击倒。
●待机片刻，和比特对话后按下按键，获得钥匙徽章。
（2）宫下公园（宫下公园）
●调查惊叹号，发生事件；
●进行扫描，将与宫下公园护栏下月之纸上形状相同的杂音全部击倒；
●待机片刻，和比特对话后按下按键；
●将宫下公园护栏下中央位置的1只杂音和宫下公园景中央位置的2只杂音击倒；
●待机片刻，和比特对话后按下按键，获得钥匙徽章。
（3）宫下公园护栏下（宫下公园ガード下）
●向左方前进后与比特对话；
●向左方前进，场景周围的墙壁消失。
（4）东和音像前（トウワレコード前）

●扫描后进入BOSS战，和狩谷拘辉进行战斗。

BOSS！カリヤ コウキ

狩谷会在场景中左右高速移动，使用连射弹、回旋闪电和近身攻击。应当装备远距离攻击的徽章，边上下躲避子弹边还击。当狩谷开始使用回旋闪电时要立刻向远处躲避。战斗胜利后获得"S：ATKプラス""1000YEN"。

（5）东和音像前（トウワレコード前）

●和拘辉的战斗结束后立刻进入BOSS连战，和八代卯月、狩谷拘辉同时进行战斗。

BOSS！ヤシロ ウヅキ、カリヤ コウキ



八代在上屏进行战斗，狩谷在下屏进行战斗。这场战斗中，敌方的两位死神也会使用光球系统，拥有光球一方的死神攻击力会提升，应当时刻留意。胜利之后获得"S：DEFプラス""めちゃモテビーム""ヒヒイロカネ"。

第5日 VANISHING POINT

（1）十字路口（スクランブル交叉点）

●向中心街入口方向移动时和バリトン死神进行战斗；

●战斗胜利后获得"1000YEN"。

（2）千鸟足会馆前（千鸟足会馆前）

●与左边的死神对话后和バリトン死神进行战斗；

●胜利后获得"S：ふっとび回避""S：ATKプラス""10000YEN"；

●进行扫描，发生事件。

（3）涩急HEADS前（涩急ヘッズ前）

●向左前进，和ベイス死神×10进行战斗；

●战斗胜利后获得"S：DEFプラス""10000YEN"。

（4）宇田川町小路（宇田川町路地里）

●调查惊叹号，拍摄照片；

●和两位死神对话后进入BOSS战，和暴走的八代卯月、狩谷拘辉进行战斗。

BOSS！ヤシロ ウヅキ（暴走）、カリヤ コウキ（暴走）

战斗方法和第四日基本相同，由于这次战斗场地狭小，主角一方的攻击比较容易奏效，实质上比第四日的战斗还要简单一些。战斗胜利后获得"フラワーオブフレイム""10000YEN""ヒヒイロカネ"。

第6日 STRIDE

（1）十字路口（スクランブル交叉点）

●经过涩谷商场前、角井大厦前、东和音像前、宫下公园护栏下、宫下公园前往猫街，每次进行区域移动时都会随机和死神进行战斗。

（2）猫街（キャットストリート）

●进入野猫亭，发生事件；

●获得"10000YEN"×2；

●经过宫下公园、宫下公园护栏下、东和音像前，前往角井大厦前。

（3）角井大厦前

●调查不明物体进入BOSS战，和禁断化的南师狸进行战斗。

BOSS！ミナモト シュウ（禁断化）

禁断化的南师会在场景中不断高速移动，用远程攻击应战相对容易一些。一般情况下，即使主角发动攻击也会被南师避开，应当选择南师作出攻击动作时予以迎击。总体来说，下屏中的音操不易对南师造成有效的伤害，将重点放在上屏战斗中比较好。南师也会在战斗中自动回复HP，如果攻击力不足很容易陷入持久战。削去南师一定体力后战斗就会强制结束，并获得"S：ATKプラス""S：DEFプラス""ヒヒイロカネ"。

第7日 GAME

（1）十字路口（スクランブル交叉点）

●经过忠犬八公像前、西口终点站、涩谷站护栏下、罪深者之道（罪深き者の道），前往境界之川。

（2）境界之川（境界の川）

●和南师狸对话发生事件，进入BOSS战，和ティグリスカンタス进行战斗。

●BOSS战胜利后向右上方前进，来到不存在者之道。到达不存在者之道后就不能再返回了，应当事先做好一切准备。

BOSS！ティグリスカンタス

战斗刚开始时，BOSS处于上屏，下屏中只有杂兵。BOSS会在下屏的左下方进行吸收，如果音操被吸入，BOSS会回复HP，因此应当让音操保持在场景的右上方。BOSS的HP降至四分之三时，影子会降到下屏中，继续发动攻击，等BOSS的HP降到一半时，上下屏中会分别出现两个本体。此时下屏中的音操不能使用徽章，专心躲避就可以了。上屏的本体会不断放出幻影，只有不断用攻击清除幻影才能对BOSS造成伤害。当BOSS陷于濒死时，背景会变成一片白，点击下屏中发光的位置就会让BOSS现出原形，之后在上屏中发动最后的攻击就可以了。战斗胜利后获得"10000YEN"×3，以及S：ATKプラス""S：DEFプラス""ヒヒイロカネ"。

（3）不存在者之道（存在しないものの道）

●向右前进发生事件；

●调查不明物体，获得"あいつのキャップ"。

（4）死神的房间（死せる神の部屋）

●和男子对话进入BOSS战，和北虹宠进行战斗。

●BOSS战胜利后进行扫描，调查门扉。

●通过受裁决者之道（裁かれしものの道），进入审判的房间。

BOSS！キタニジ メグミ

北虹本人在下屏作战，上屏敌人则是被北虹操纵的四季。北虹主要使用光线和扩散弹进行攻击，中途还会使用时间静止。应当尽量拉远距离，并且不要和北虹停留在同一水平线上。实际上，这一战中北虹本人并不算太难对付，反倒是上屏中的四季攻击比较猛烈，应当多关注一下上屏中的战局。战斗胜利后获得"ライトニング・ルーク"。

5）审判的房间（审判の部屋）

●向上前进发生剧情；

●进入BOSS战，和アングイスカンタス进行战斗。

●胜利后进入最终BOSS战，和ドラゴカンタス进行战斗。

●再次胜利后进入游戏的结局。

BOSS！アングイスカンタス

这场战斗分成前后两部分，四季和比特要分别配合音操对付BOSS的两个头。最开始时上屏中的战斗者是四季，先让四季发动攻击，下屏中的音操专心躲避BOSS吐出的子弹。BOSS的头在上屏受到攻击后就会垂到下屏，此时再让音操发动攻击。当BOSS的HP第一次降到0后会进行画面切换，上屏的战斗者变成比特，重复上面的步骤，干掉BOSS的另一个头就胜利了。

BOSS！ドラゴカンタス

战斗刚开始时，四季和比特在上屏被BOSS捉住，下屏中出现5个头，各自使用火焰和放射弹等攻击方式。被橙色气泡包住后会被强制送到中央头的下方承受大威力攻击，应当尽量避开，或者用雷电、锁链类徽章割破气泡。逐渐削去BOSS的HP后，音操会陆续和四季、比特、约书亚取得同调，之后下屏中会出现标志，点击标志就能取得最后的胜利。

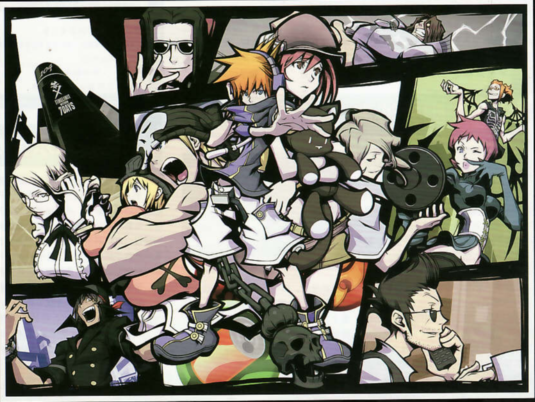
通关要素

（1）读取通关存档后获得"S：ゲームクリア"，可以在开始菜单中自由选择章节开始游戏；

（2）通关时获得的所有要素全部继承；

（3）出现"ANOTHER DAY"的外传章节；

（4）在各章节中满足特定条件后可以获得个角色的秘密记录，集齐秘密记录后就能看到流程及结局后隐藏的真正故事。



控制猴子阻止大反派的野心



不知不觉，《捉猴啦》系列又推出了新作。作为在掌机上推出的动作冒险游戏，游戏的单人模式似乎变成了休闲游戏。虽然游戏仍然以动作冒险为主，但是在游戏中一定要利用好各种猴子进行解谜。除了解谜外，利用各种猴子的特殊能力才能打开特殊机关。有的机关需要玩家好好考虑，但是大部分机关前面都会有猴子等待角色的捕捉。至于本作的各个首领战，大都是毫无个性，浑身破绽的废柴。 □文/龙马

サルゲッチュ® サルサル大作戦™

PSP	本刊译名：捉猴啦 猴子大作战			CERO A
	SCEJ	279港币	2007年7月26日	
动作游戏	UMD	港版	1~4人	192Kb

序关

阳光充足的海边，少年小翔来到博士的实验室，希望可以把他的小狗暂时存放一会。谁知梳辫子姑娘会拒绝小翔这个要求，就在二人争执的时候，姑娘忽然发现一阵闪光。感觉不好，连忙来到窗边向外探望，发现外面有一只巨型的“小狗”。在两人诧异的时候，斯贝达突然出现。原来这一切都是斯贝达在背后捣的乱，他使用自己研发的缩小加农炮向实验室发射缩小射线。除了把实验室和小翔两人缩小外，斯贝达还把小翔的朋友等人包括博士也全部缩小了。斯贝达还嚣张地说，这次只是实验一下缩小加农炮的效果，以后缩小全世界的人类才是他的目标。缩小了全世界的人类后，这样就可以实现他的终极理想——让猴子来统治世界！

斯贝达还暗示，马上就会有他的手下猴子来好好地疼爱和他们一起缩小的“实验室”。说完他就消失了，然后就出现一只“巨型”、手拿木棒的猴子。这猴子打算敲扁这个实验室。幸好梳辫子姑娘还留有一手，使用实验室遥控装置迅速地逃离“巨型”猴子……

基本操作

游戏以单人动作模式为主，但是支持通过PSP无线网络对战，最多支持人数为4人。根据系统设定，游戏中可以捕捉的猴子为200只。但是在普通通关后，捕捉猴子的数量为140只，游戏完成度为60%左右。也就是说，游戏通关一遍后，还有很多的内容等待玩家挖掘。

操作方法
方向键和类比摇杆负责控制前进方向和攻击方向。
三角键负责捉猴。
方块键和圆圈键负责动作。
叉子键主要负责跳跃，有时也负责其他动作功能。
R键保持视角键。
L键第一人称观察键。
开始键负责调出选项和暂停。





↑有时随意控制猴子走动，看它的可爱动作也是一种乐趣。

阳光沙滩 捕获6只★

刚来到本关的时候可以先来到跳跃的问号处，得到本关情报资料。控制实验室迅速来到画面右侧，捕捉站在椅子上面的猴子。按三角键捉猴。这只猴子只有普通的投石头、搔抓和跳跃功能。前边的双电钻机械人动作迟缓，抓住它们攻击的空当可以轻松击倒。前进又可以在右边看到第二只猴子。控制这只会拳击的猴子可以攻击大树，这样会从大树上面落下奖励。一直前进会碰到带钥匙孔的石头门。捉到旁边阶梯上面的猴子，然后再回到这里挥动钥匙即可打开石头门。进入下一场景会看到隐身猴子和跳跃猴子。隐身猴子的攻击方式就是扔香蕉皮使敌人滑倒受到伤害，但是他最重要的能力还是可以隐身。利用隐身猴子的隐身功能悄悄来到跳跃猴子的身后，即可轻松捕捉。然后利用跳跃猴子的大幅跳跃功能来到平台的最上方。出现新的敌人，飞在空中的机械敌人。这种敌人和之前的双钻机械敌人一样，动作迟缓，注意一下即可轻松击倒。跳到平台上面可以吃到金币等奖励，最后来到篮球架处，按动捉猴三角键结束本关。



↑然后利用跳跃功能来到平台的最上方。

踏水丛林 捕获8只★

一出现直接捉住前方的隐身猴子。利用隐身猴子的隐身功能捉住行动迅速的运动猴子。消灭掉周围的敌人后，来到池塘边。从旁边的问号那里得到情报，可以利用运动猴子的奔跑能力来到池塘中间的平台。注意刚开始时不太好控制运动方向，多练习几次就掌握了。来到中间后，再捕捉另外两只猴子。利用刚捕捉到的隐身猴子的能力，捕捉会来到池塘平台上边的人鱼猴子。使用人鱼猴子的游泳能力穿过池塘，可以来到一扇大门前。这里大门会自动打开，进行下一场景。捕捉新的人鱼猴子，然后游到上游，捕捉绳爪后，通过绳索能力荡到对面。通过绳爪猴子来到对面平台。前面是几个重型机械人，无法使用搔抓攻击。先不要管这些敌人，在前面会发现手枪猴子。使用手枪可以消灭之前无法消灭的机械敌人。继续前进，还可以捕捉一个新的猴子。最后再消灭掉几只重型机械敌人和弓箭士兵后，来到篮球架结束本关。



↑注意问号的每句提示。

恐怖深处宫殿 捕获7只★

OK，出来后直接捕捉前面的拳击猴子，然后消灭敌人。敲打大树，上面会有飞翔猴子掉落。然后捕捉，利用飞翔猴子的滑行能力可以越过长距离。然后如此前进继续捕捉前面的猴子，一直飞到第三块平台上面。捕捉火把猴子，攻击平台中间的火堆点燃手中的火把。然后再使用攻击敲打大门旁边的两个堆满木头的火盆。点燃火盆里面的木头后，大门自动打开。下一个场景依然需要点燃6个火盆，然后木门自动打开。这个场景里面还可以捉到一只扇子猴子。使用扇子猴子，利用他的扇风能力可以扇动风扇，使平台前进。如此经过三个平台，来到最后一个平台。在篮球架结束本关。


↑使用手枪猴子不一定要瞄准射击。

首领战红皮猴子

红皮猴子竟然在这里进行人体实验——利用转轮机械测试小悟的体力极限。看来要救出朋友只有和红皮猴子进行一场较量了。

进入首领战后，会直接来到一个封闭的平台。这里不需要注意掉落到旁边悬崖的危险，可以放心跳跃。首领有几个攻击方式，地面震波攻击，这个可以通过跳跃和闪避来躲避。还有冲撞攻击，注意长毛象攻击之前的蓄力，即可轻松躲开。火焰喷射，这是大扇形范围的攻击，伤害很高，起码一支香蕉。还有，火焰喷射的时候无法跳跃躲避，只有顺着火焰喷射的方向速度前进才能躲避。如此把机械大象打到三次后，首领猴子也终于被击倒了。

消灭首领猴子后，从他的手中会得到一张卡片。经过研究室的分析后，原来这是缩小卡片。这就是斯贝达用来制造缩小加农炮的情报。现在得到了其中一张卡片，还有五张卡片分别在5个首领手中。看来得到全部的6张卡片后，似乎就可以找到恢复原来身体的方法了。



古代博物馆 捕获10只★

出来后直接捕捉前边的猴子，然后用摇抓推动方块开启机关，这样前方的大门又自动打开了。下一个场景中捕捉原始猴子，然后同样攻击推动方块，然后跳到方块上面，再跳到更高的平台。注意前面定时喷放的火焰柱子。下一个场景里面有2只猴子。推动左侧的方块，可以跳到上面的台子上面捕捉来复猴子。然后再下来，推动右侧的方块，注意定时喷放的火焰，开启机关后石头门自动打开。前方的地面冻结了，走起来会滑溜溜的，二段跳跃也无法实现了。一直前进，捕捉前面的跳跃猴子。注意在冰面上使用大幅跳跃时跳跃猴子会滑倒。这里还有一只运动猴子，观察他行动的路线，在冰面上他的速度也会变得迟钝，可以轻松捕捉。在下一个场景里面，注意在半圆隧道中躲避雪球攻击。在这里无法跳跃躲避，所以非常困难。其实保持猴子在路的中间行动，然后预感雪球的行动路线也可以轻松通过。在四周都是雪球中间有陷阱的场景里面可以捕捉摩托猴子。它的冲锋能力非常好用，除了可以加速外攻击大量敌人也不错。继续前进前面有一只肩扛火箭发射器的火箭猴子，他的火箭伤害能力非常强大，另外还有小范围自动跟踪敌人功能。继续前进来到一个中间是冰面两边悬崖的地方。这里注意不要下去，因为一下去，只要被对面的摩托猴子撞到基本就会坠落。这时可以在阶梯上面等待时机，捕捉摩托猴子，然后利用突击能力冲过冰面。穿过隧道后，前方出现的冰块障碍物也可以使用突击能力击破，然后来到篮球架结束本关。


↑使用青蛙猴子可以攀爬墙壁，需要注意的是只能攀爬特定墙壁。



绝壁之城 捕获12只★

出来后迅速前进捕捉使用弓箭的罗宾猴子。注意断崖大门左右的弓箭士兵也要首先消灭。攻击对面的靶子可以开启吊桥机关。进去后，会碰到整个游戏里面最快同时最猛的猴子——骑士猴子。可以先使用罗宾猴子的瞄准射击在旁边的平台上面捕捉一只可爱的天真猴子——总是双手分别拿着箭头和箭尾按在脑袋上面。再来到下面，捕捉青蛙猴子。控制青蛙猴子，使用跳跃键后可以粘到墙壁上面，垂直前进。当然，他只能在特定的墙壁上面前进。爬到墙壁上面捕捉斧头猴子，消灭掉敌人后捕捉钥匙猴子。使用钥匙猴子打开大门。在里面捕捉锤子猴子，消灭敌人后敲打地面的机关开启大门。前面再次捕捉青蛙猴子继续向上前进。一直前进，跳到平台中间捕捉罗宾猴子。继续前进，捕捉锤子猴子，消灭敌人后敲打地面上的三个机关，开启大门机关。前面仍然是需要使用锤子开启机关，只不过是变成5个机关伴随敌人无限出现。再前面就是大王猴子了，挥舞钥匙开启最后的机关。然后来到篮球架子结束本关。


↑注意地面的阴影，有奖励吃。

不确定遗迹 捕获8只★

出来后迅速捕捉绳爪猴子，然后使用绳索荡过陷阱。在前面捕捉手枪猴子。跳过陷阱，捕捉对面的僵尸猴子。僵尸猴子不怕任何物理攻击，但是动作缓慢。然后继续前进，来到一个机关大门前。捕捉锤子猴子，然后按照大门上面的指示敲击机关。下一个场景里面仍然要按照大门上面的指示敲击机关。下一个场景出现蝎子猴子和火把猴子，使用火把猴子的点燃能力燃烧前面的蔓草障碍物。继续向前进，前面出现了新的机关。捕捉原地不动的塑像猴子，记住他的兴奋和胜利姿势，然后跳到中间的平台上面。按照提示的动作，完成同样的顺序即可打开同样的机关。


↑单人模式几乎就是单线前进，没有什么弯路走。

首领战蓝皮猴子

蓝皮猴子竟然在这里悠闲地请美丽的秋惠阿姨喝下午红茶吃蛋糕。问题是秋惠阿姨好像还没有搞清楚情况，竟然邀请小翔和梳辫子姑娘一起吃蛋糕。

蓝皮猴子没有什么厉害的地方，不过非常地有个性。因为对付他需要使用所有可以使用的三只猴子。首先使用手枪猴子连续攻击它三枪击晕它，然后使用绳爪猴子利用绳索把首领蓝皮猴子拉过来。最后再使用锤子猴子在首领身上猛敲2下。如此三回，首领蓝皮猴子就挂掉了。至于蓝皮的攻击方式，就是鞭子和射击，后来还有炸弹攻击。鞭子攻击在对方使用之前向另外的位置前进就可以轻松躲开。射击可以用跳跃躲开。炸弹稍微有些不好躲，但是依然可以躲开。

好不容易地消灭掉蓝皮后，从它那里得到了缩小卡片。问题是秋惠阿姨，依然不知道大家已经被缩小的事情，竟然还问大家吃没有吃东西，她以为大家不饿就自己把蛋糕都吃光了。

坏心研究所 捕获6只★

实验室出现后，直接控制前面的冰冷瓦斯猴子。冰冷瓦斯的用处非常多，除了可以消灭敌人外，还可以冻结池塘水面，打破冰块，而且可以按住按键持续攻击。来到前面的池塘，使用瓦斯攻击或者使用运动猴子的奔跑能力都可以通过，然后用相同的方式再通过第二个池塘。来到第三个池塘，使用冰冻瓦斯持续前进，来到池塘中间的平台。用冰冻瓦斯冰封人鱼猴子，这样更容易捕捉。然后潜水来到池塘水下，通过钢丝通道来到另外一个区域，然后同样穿过这个区域来到大门前。使用搔抓攻击打开机关，开启机关大门。OK，前面又出现了新的猴子——科学家猴子。使用这种家伙可以操纵蓝色机器人，同时利用机器人的旋转攻击也可以推开前面的障碍物。乘坐蓝色机器人一直前进，开枪攻击连对方制造敌人的机械都可以击破，遇到障碍物也可以使用旋转攻击打开。这样可以一直来到最后的篮球架处，结束本关。

做什么工厂 捕获9只★

出现后直接控制前面的炸弹猴子。炸弹猴子可以抛掷爆弹攻击，如果攻击命中杂兵可以直接击倒对方。需要注意的是炸弹爆炸后也会攻击到自己，一次一支香蕉。通过移动传送平台可以来到有自杀士兵的地方。先跳到平台上面，等自杀士兵引爆自己后再下去打碎木箱。打碎木箱后可以发现一只运动猴子。然后前方又有连续的三个传送带。注意，这个传动带在从第一个跳向第二个时不要使用二段跳，因为会掉落悬崖。紧接的第三个传动平台又必须使用二段跳。前方又出现新的种类猴子，是使用转轴启动机关和攻击敌人的猴子。在机关处连续按动方块键，可以缓慢移动前方平台。平台移动到一定位置后就无法移动，按跳跃键从转动转轴的状态里面解除。连续越过两个传送平台，此时可以捉住一只会防御的厨师猴子。利用它的防御技能可以防御拳击士兵的攻击。找到火焰喷射的空当，跳到上面平台捕捉会发射5枚跟踪导弹的导弹猴子。注意导弹猴子发射导弹的空当时间比较长，无法连续发射导弹。使用尽量好采用迂回战术，放完一次后回身



等时间过去后再次发射。继续前进，对面传送平台出现摩托猴子。如果直接来到传送平台上面捕捉会直接被摩托猴子撞下悬崖。此时可以先用导弹消灭旁边的敌人，然后再攻击摩托猴子。这样摩托猴子就会开始前后突击。连续发射导弹，找到恰当时机后上前捕捉即可。前方的连续四个平台有点麻烦，需要连续左右变换方向进行跳跃才可以过关。来到大门后，使用突击攻击可以开启机关。进入下一个场景后直接捕捉科学家猴子控制机器人。控制机器人一路向前，看到障碍方块后用回转打开。前方还可以捕捉开枪的猴子。再次捕捉科学家猴子，控制机器，击倒前方大量的敌人，顺便使用机器人打碎对面的障碍大门。来到篮球架，OK，结束本关。

甜蜜陷阱山 捕获11只★

出现后直接捕捉前面坐在椅子上面的猴子。一直前进来到一个池塘边。先捕捉前方的绳爪猴子，然后从右侧的阶梯来到平台上面。利用绳索跳到池塘中间的平台上面以捕捉运动猴子。利用运动猴子的奔跑能力再回到原来的池塘边。从池塘的另外一条荷叶通道通过，来到池塘对岸。捕捉风扇猴子，通用利用风移



动平台。穿过两个平台后可以来到通往下一个场景的大门。使用回转攻击可以开启机关。下一个场景一开始就直接可以捕捉3只猴子，跳跃猴子、南瓜隐身猴子和扇子猴子。这里可以使用两种方法来到对面上方的平台。一种是使用跳跃猴子，进行两次的大幅跳跃。另外一种是利用扇子猴子的扇风能力通过移动平台来到对面平台，需要注意的是使用扇子猴子是需要不停地扇风，否则一旦停止就会受到拳击敌人的飞拳攻击。继续前进在前方又可以捕捉两种猴子，会射箭的天使猴子和穿天鹅裙的跳舞猴子。使用天使猴子的飞行能力来到对面平台。飞行之前不要站在上方的平台上面飞行，这样会被障碍阻挡无法飞过。在飞行途中利用方向键躲避前方来回出现的带针障碍，如果碰触会直接坠落悬崖。来到对面后捕捉会喷火的火焰猴子。点燃对面的蜡烛可以上升蛋糕平台。然后在上面平台继续点燃围绕着制造敌人机器设施的蜡烛，然后来到通往下一场景的大门。捕捉背着钥匙的圣诞猴子，挥舞钥匙开启大门。OK，前方乘坐圣诞飞艇来到篮球架，结束本关。

首领战黄皮猴子

黄皮猴子竟然还想要猥亵小翔的朋友，幸亏来得及时，不然后果无法想象。现在开始和首领黄皮猴子战斗。

这个首领非常的没有创意，攻击方式就是旋转叉子和草莓炸弹攻击两种，而且还没有杂兵骚扰。注意防止它在叉子攻击的时候把没有多少香蕉的猴子堵在角落里，因为这样的话很容易被打出实验室然后直接挂掉。随便使用给出的4个猴子都可以随意击倒首领，草莓炸弹的躲避非常容易，只要保持与落点的距离即可。然后就是旋转叉子攻击，尽量保持在外圈奔跑，因为这样可以最大限度地不被扫到。当然这样也有坏处，就是容易被其它草莓和猴子阻挡，稍微躲避一下即可。

打倒了黄皮猴子后，得到了缩小卡片同时也救出了伙伴。



处处陷阱岛 捕获8只★

捕捉前面手拿麦克风的主持猴子，然后直接前进杀进靶子去捕捉隐身猴子，顺便把前方的来复猴子也捕捉了。控制来复猴子射击前方的机关靶子，放下吊桥。消灭里面的敌人，继续射击移动机关靶子放下吊桥。捕捉火焰猴子，按照机关大门上的提示，点燃相应的火盆，开启大门。使用火焰点燃蔓草，然后来到火盆前面。点燃火盆开启机关。到对岸依然需要捕捉塑像猴子，然后按照顺序开启大门机关。按照顺序执行三次即可打开大门。捕捉绳爪猴子，通过前面的摇摆。前方是两个连续的迷你摩天轮。此处的跳跃要千万小心，从第二个摩天轮跳到对面平台要非常小心。在达到180度角的时候，使用二段跳才能轻松跃过。最后控制UFO，就可以横冲直撞来到最后的篮球架子，结束本关。

晕眩热气球 捕获10只★

出来后就可以直接捕捉手拿冲锋枪的猴子。使用冲锋枪扫射机关靶子，可以把热气球平台开启。然后捕捉滑翔猴子，利用它的滑翔能力可以直接来到墙壁前。在这里可以捕捉跳跃猴子和青蛙猴子。利用青蛙猴子的攀爬功能可以来到墙壁上面。再次捕捉滑翔猴子来到机关大门，抛石头可以开启大门，然后进入基地热气球内部。然后捕捉绳爪猴子，跳过连续的三个热气球绳索。来到对面平台，吃个香蕉消灭机械拳击敌人。再跳上前面围绕正方形旋转的平台上面，捕捉转轴猴子，跳到旁边的平台上面。摇动转轴，打开伸缩机关，跳到对面平台，捕捉火箭猴子。来到前面，捕捉大灰狼猴子，使用旋转或者普通攻击推动方块机关，伸缩篮球架。来到篮球架，结束本关。

操纵各种个性猴子，完成关卡内的种种谜题。

——原地不断跳跃的彩色问号有什么用?

关卡中的每个问号都会提示玩家在本关的行动。注意所有问号的每句话，这样才可以轻松游戏。

——香蕉代表的是体力，那么没有香蕉就代表挂掉了吗?

屏幕的左上方的香蕉表示目前猴子的体力，当香蕉减少到一定程度后，实验室就会自动离开猴子。注意此时的实验室如果受到伤害基本就会直接挂掉，所以一定要注意实验室的单独行动。另外，实验室在单独行动时会迅速地消耗电池，如果在电池消耗没之前还没有捉到猴子的话，那么也算是挂掉。游戏里面的游戏人数不是猴子的生命，而是实验室电池的个数，如果在挂掉几次后没有电池后，那么游戏即告结束。注意电池没有后可以得到提示，在实验室里控制人物角色时可以在旁边的胶囊商店里面购买，但是有配额限制。



——收集金币是为了购买电池吗?

收集游戏中的金币可以在实验室里购买各种东西，包括游戏里面的动画和敌人图片等。当然，金币最重要的用途就是在胶囊商店购买供给实验室的电池能量。

——在捉到其它猴子后，之前的猴子会跑掉吗?

在控制任何猴子的状态下按三角键可以捉猴。捉到的猴子就会变为己方可使用的猴子。即使在控制别的猴子时或者挂掉一条命时仍然可以直接回头控制这些捉过的猴子。另外，有的猴子具有特殊的能力，而这些能力就是过关必须的手段。也就是说如果无法捉住关键猴子的话，就无法过关。



——为什么隐身了还会被敌人打?

隐身不是用来躲避敌人攻击的，

沉重鬼屋 捕获14只★

直接捕捉前面刀枪不入的僵尸猴子，然后捕捉人马猴子。利用人马猴子奔跑的能力跑到水中平台上面捕捉人鱼猴子。穿过池塘捕捉对岸的炸弹猴子和僵尸猴子。然后使用炸弹猴子炸开障碍墙壁。捕捉墙壁后面的锤子猴子，使用锤子同样可以打碎障碍墙壁。在机关大门前敲击随时沉没的图标，开启大门机关。在下一场景中继续前进，敲碎障碍大门，这里可以捕捉搞笑的洗澡隐身猴子。继续打碎大门，里面会出现经典系列电影《情人节》里面经典的面具杀手电锯猴子。前进，前方会碰到和《生化危机4》里面类似的摇摆斧头陷阱。之后再次捕捉锤子猴子，然后找准时机开启地面机关，打开大门。前方再经过摇摆斧头陷阱，可以捕捉日本女巫打扮的隐身猴子。捕捉下一个场景的骑士猴子，来到断台上，捕捉吸血鬼猴子。最后一个场景里可以捕捉公主猴子，它可以边迅速移动边攻击敌人。然后来到舞台上方的篮球架处，结束本关。

首领战粉皮猴子

粉皮猴子正在利用小悟和她的姐姐实验，要把两人救出来必须要打倒敌人。大家忽然发现怎么会有了两名小悟呢? OK，和大家在一起的小悟其实是粉皮猴子的傀儡机器人变身的，它的目的就是再次抢夺小翔等人已经得到的缩小卡片。结果果然是对方得手，得到的三张缩小卡片又被对方夺取了。



粉皮猴子的招式多种多样，不过只要站在舞台后面就行了。使用锤子猴子攻击舞台后面的机关，当两个机关都被开启后，舞台后面的吊灯就会掉落攻击粉皮猴子。其实，在大部分时间里，首领粉皮猴子都会主动站在舞台后面原地等待玩家的攻击。此时可以使用任意给出的四名猴子展开攻击。几次攻击之后，粉皮猴子也终于倒在脚下。

森林深出要塞 捕获17只★

出来后直接捕捉前面的绳爪猴子，荡过悬崖捕捉拳击猴子，消灭周围的敌人捕捉人鱼猴子。利用人鱼猴子的游泳能力顺流直上，躲避刺草。来到岸上捕捉滑翔猴子。使用滑翔能力来到对岸，捕捉冲锋枪猴子。然后大致减少一下不断增加敌人的数量，然后找准机会迅速捕捉钥匙猴子，打开通往下一个场景的大门。进入下一个场景可以捕捉炸弹猴子。前进，捕捉冲锋枪猴子，然后是前方的火箭猴子。捕捉前方的电源猴子，利用放电打开电池大门。前方有大量放跟踪导弹的敌人，此处最好先使用火箭猴子清理干净后再使用电源猴子打开电池大门。前方出现分支路线，走哪一边都可以来到下一个场景。走右侧需要捕捉喷射猴子，使用它的火箭喷射能力可以飞到远方平台。注意，喷射器有一定距离限制。走左侧需要捕捉摩托猴子，利用冲击的迅速能力冲到对面。无论是什么方法来到对面后，捕捉新的电源猴子，使用电击激活电池机关，这样远处的平台就会移动过来。走左面的路线可以捕捉一只新类型的猴子，它会发射心型光线。捕捉时在移动平台上要小心障碍，随时准备跳跃。捕捉新的猴子，继续从右侧前进。捕捉科学家猴子，控制机器人，一路前进，来到篮球架，结束本关。



电击电子基地 捕获18只★

控制炸弹猴子，注意不要被自己的炸弹炸到。然后捕捉火箭猴子，并使用火箭炸开前面挡路的障碍。接着场景里面出现新种类的猴子，可以垂直攀登墙壁。前进捕捉角落里面的火箭猴子，紧接着再捕捉心型射线猴子。前面出现攀爬猴子，爬到上面，打开大门。捕捉绳爪猴子，利用悬挂功能可以摇摆到对岸。前面有个消防猴子，捕捉后可以浇灭阻挡脚步的大火。然后来到对面可以捕捉拳击猴子。控制机器人消灭周围的敌人。使用机器人的回转能力推开障碍方块，一直前进捕捉锤子猴子。然后按照进入在下一个场景捕捉电源猴子，开启电梯。顺序捕捉光线枪猴子和科学家猴子。控制机器人前进，中途捕捉射线猴子，然后在角落里捕捉导弹猴子，捕捉喷射猴子，来到篮球架，结束本关。



过于巨大卫星 捕获18只★

直接捕捉前面的光线枪猴子，然后捕捉科学家猴子。然后又出现导弹猴子和隐身猴子。下平台捉住控制UFO的猴子。一直前进捕捉喷射猴子。使用喷射光枪开启机关，打开大门，然后来到下一个场景。前面出现导弹猴子和攀登猴子。使用攀登猴子爬上墙壁。控制电源猴子充满电池能量里面的机关，然后大门开启。里面仍然需要激活三个电源。里面敌人很多，使用电源猴子先稍微减少一下数量再继续激活。捕捉锤子猴子，然后开启三个机关。捕捉拳击猴子，开启房间机关。在这个场景里面先需要摧毁一个机关，开启大门。在下一个场景里面摧毁两个机关开启大门。注意，这个房间里面的敌人火力非常强大。最后这个场景里面一共有4只猴子可以捕捉。来到篮球架，结束本关。



首领战白皮猴子

敌方首领还在拿博士下国际象棋。为了救出博士，又是一场战斗。

敌人的招式没有什么厉害的，只不过是使用机械手或者各种工具攻击玩家。注意攻击黄色的图标，这样敌人就会被另外的机械按在地面，这时是攻击的最好机会。

消灭敌人后，斯贝达忽然出现。并说已经发明了大型的缩小加农炮，他将要把全世界的人类都缩小，这样就可以实现让猴子统治地球的最终理想了。大家当然不同意，于是通过博士的帮助，知道了如何传送到斯贝达房间的方法了。大家下定决心，一定要阻止斯贝达的野心……

最终首领战斯贝达

斯贝达豪不惊讶小翔们的突然到来，看来他早已经准备好最后一战了。还说缩小加农炮的倒计时已经开始了，马上就会向地球发射了。为了地球，为了变回原形，最终战斗终于开始。

敌人的招式种类不多，大部分都可以非常容易地躲闪。这里使用光枪或者锤子猴子都可以轻松获得胜利。需要注意的是敌人在发射杂兵的时候，这时是使用锤子猴子攻击首领的最好时机。

OK，敌人大叫着“我是不会放弃的”，战斗终于结束了。此时博士也已经启动了加农炮自毁系统，大家都急忙地乘坐飞艇逃离此地。……之后，小翔等人也终于恢复了原来尺寸，迎接小翔的是他的小狗和又一个晴朗的天空。



而是可以捉到其它的猴子。游戏里面有许多移动非常迅速的猴子，一旦玩家靠近就会迅速地逃跑。所以，此时最好使用隐身猴子的隐身能力捕捉。

——怎么控制人鱼猴子?

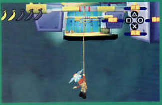
在水中时可以使用潜水功能，但是注意有氧气消耗。氧气消耗得非常快，如果不及时出头容易挂掉。而且注意池塘里面有怪鱼敌人。在水中时，方向键和类比摇杆控制上下游，方块键负责前进。在氧气即将耗尽时，按下方向键或者类比摇杆同时按游泳键可以露出水面。注意，在水流湍急的情况下无法实现下潜动作。

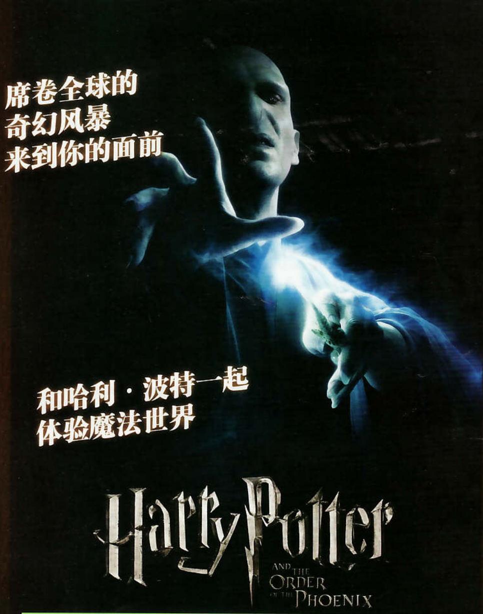
——为什么使用绳索无法荡到对面?

绳爪并不是看起来的那么简单。在游戏后期，有的时候如果掌握不好方法会经常挂掉。游戏设定，绳索的摇晃距离不是最远距离。有时候按照平台的角度不同，还需要保持特定直线摇晃。

——怎么我的猴子无法乘坐UFO呢?

捕捉乘坐飞碟的科学家猴子后，要使用二段跳才能跳上UFO开始驾驶。





X360	本刊译名：哈利·波特与凤凰社			
	EA GAMES	59.99美元	2007.6.25	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	340KB

霍格沃茨

如果你没有看过《哈利·波特》系列小说或者电影的话，对于霍格沃茨学校里的一些事情可能不是很了解，那么现在就来为大家说明一下。

首先，霍格沃茨的中央大厅是一个有很多旋转楼梯的房间。这些楼梯每隔一段时间就会自动旋转方向，因此可以通向不同的道路。如果你要去往某个方向，但是楼梯暂时没有转过来，只要耐心稍等一会儿就可以了。

另外，在大厅中挂着很多画像，而画像里面的人物都是有生命的。有些画像后面有秘密通道，但是想要通过的话必须告诉他们口令。关于这些口令的获取方法请参看后文。

最后要注意的一点是，霍格沃茨中有四个分校，分别是格兰芬多、斯莱特林、拉文克劳以及赫夫帕夫。这四个学院的学生互相之间并不友好，尤其是格兰芬多和斯莱特林是死对头。要分辨一个学生所属的分校，可以看他们毛衣底部条纹的颜色：格兰芬多是红色，斯莱特林是绿色，拉文克劳是蓝色而赫夫帕夫是黄色。

活点地图

在庞大复杂的霍格沃茨里面，想要顺利地找到自己要去的地方或者要找的人绝对不是一件容易的事情！不过好在哈利还有一件"秘密武器"，那就是活点地图。只要用魔杖敲一敲这张神奇的地图，然后说一声"我庄严宣誓我不干好事"，就可以显示出霍格沃茨的地形，以及所有在学校中活动的人。当然，游戏中的地图和电影中并不完全一样，而是做出了一些修改以使它更适合游戏系统。按Back键打开地图之后，哈利所在的位置会用一个闪电图标表示出来，此时可以按十字键的左方向选择房间列表，或者右方向选择人物列表。房间列表中可以找到霍格沃茨的每一个房间（除了"有求必应屋"，这间被施了魔法的屋子是不会显示在地图上的），而人物列表中则只会显示当前有任务给哈利的人。选中一个房间或者人物之后按A键，目标就会在地图上以星星的图标显示出来。退出地图界面回到普通游戏中，哈利的脚下会出现一行脚印，指向目标的方向。只要跟着脚印走，就能轻松地找到刚才选中的目标了。有了活点地图，你在霍格沃茨校园中的冒险是不是就轻松多了呢？

100%完成度

在游戏中你可以随时打开菜单选择Game Information来查看游戏的完成度。如果想要达成100%完成度，仅仅完成剧情模式中的主线任务是远远不够的（做完所有的主线任务只有30%左右的完成度）。除了主线任务之外，还有一些支线任务，而更重要的则是"探索"。

几乎在每一个房间或者区域中，都有一些可以互动的物品。其中有些较为明显，而有些则隐藏在不易发现的角落。如果对这些物品使用正确的魔法，就能获得探索点数，提高游戏的完成度。例如，破碎的石雕可以用Reparo魔法来修复，倾斜的盔甲可以用Depulso来推直，熄灭的火把可以用Incedio来点燃，等等。甚至还有一些物品只要靠近之后按X键调查一下也能获得探索点数。由于这一类物品的数量极多，攻略中不可能逐一说明，因此请大家自己仔细观察，并且发挥想象力来找出它们吧！


↑活点地图作用无穷


↑桃金娘经常出现

获得探索点数除了提高游戏完成度之外，还能让哈利掌握的魔法升级，使其更为强大。这样在游戏后期的战斗也会变得更加轻松一些。

每当哈利的魔法等级提升时，"哭泣的桃金娘"就会出现，提示哈利去"奖励之屋"（Room of Reward）看看新增的东西。

使用魔法

《哈利·波特》的世界当然少不了魔法！在游戏中一共有十二种魔法，战斗性魔法和非战斗性魔法各有六种。使用魔法的方式很简单：只要按照正确的方法推动右摇杆即可。通过LT键和RT键，可以切换施放法术的目标。如果对某种物品使用无效的魔法（例如对无法点燃的物体使用Incendio），则魔杖会冒出紫色的烟雾。

非战斗性魔法		
魔法名称	使用方法	魔法效果
Wingardium Leviosa	在上半圆来回推动右摇杆 让物品悬浮，然后可以推动摇杆让它移动	让物品悬空移动。
Accio	向下推动右摇杆两次	将目标物品拉过来。
Depulso	向上推动右摇杆两次	将目标物品推开
Reparo	顺时针方向旋转右摇杆	修复破损的物品
Reducto	逆时针方向旋转右摇杆	放出能量击破物品
Incendio	按上下上下的顺序推动右摇杆	放出火焰点燃物品
战斗性魔法		
魔法名成	使用方法	魔法效果
Stupefy	逆时针方向旋转右摇杆	击晕敌人
Rictumsempra	按上下上下的顺序推动右摇杆	控制动物
Expelliarmus	向下推动右摇杆两次	解除敌人的武器
Protego	向上推动右摇杆两次	反弹敌人的魔法
Levicorpus	在上半圆来回推动右摇杆	将敌人倒吊在空中
Petrificus Totalus	顺时针推动右摇杆两次	让敌人定身

哈利·波特在霍格沃茨的第四学年 充满乐趣、冒险和惊异的校园生活



枯燥的暑假

每一个孩子都喜欢暑假，除了哈利·波特之外。因为每年暑假他都不得不离开充满了乐趣的霍格沃茨魔法学校，回到佩妮姨妈家。姨妈一家三口向来把他当作仆人一样使唤，并且认为他是世界上最碍事的人。

这一天，哈利跟着讨厌的表兄达利从棒球场上回来，两只摄魂怪居然出现在他们面前。这事儿显得有些不可思议，因为这些可怕的怪物应该在看守着阿兹卡班监狱，而不是在麻瓜（指那些不懂魔法的普通人）世界游荡。外强中干的达利当场昏了过去，而哈利费了很大的力气才使用魔法击退了摄魂怪。



由于这一次的事故，哈利登上了《预言家日报》——当然这绝对不是什么好事。因为在麻瓜社会使用魔法，哈利面临着魔法部的调查。不过也因为这事儿，哈利被护送到了伦敦一所秘密的大宅子里，在那里他见到了自己的教父小天狼星布莱克。小天狼星告诉哈利，这里是格里莫广场12号，是“凤凰社”的总部。凤凰社是为了对抗那个有史以来最可怕的大魔头：伏地魔而建立的组织。对于伏地魔这个名字，哈利当然不会陌生，正是伏地魔杀害了他的父母，并且在最近的几年中一直企图杀死哈利。

小天狼星告诉哈利，他的几个朋友现在也在这里。他们首先找到了金妮·韦斯莱，她正忙着把房间里的家具都移动到一起，以便让她的妈妈打扫房间。小天狼星建议哈利和金妮使用魔法来完成这个任务，并且马上教了他们Accio和Depulso，这两个魔法可以用来移动各种物体。哈利几乎没花什么力气就学会了，然后跟金妮一起把家具都推到了靠近对面墙壁的一边。

接下来哈利找到了赫敏·格兰杰，她被分配的工作是修复厨房里一些破损的餐具。小天狼星教了他们Reparo，有了这个魔法，哈利和赫敏很轻松地把厨房整理得干干净净。最后，哈利跟罗恩·韦斯莱一起把衣服收拾到了箱子里。当然，小天狼星又教了他们一个魔法Wingardium Leviosa，让他们可以迅速地完成这个任务。

这时小天狼星告诉他们自己要去参加凤凰社的会议。孩子们在楼上看到霍格沃茨的校长、最伟大的魔法师阿不思·邓布利多也来到了这里。乔治·韦斯莱和弗雷德·韦斯莱这一对捣蛋鬼兄弟当然不会老实呆着，他们利用魔法耳朵偷听了会议，看起来伏地魔正在试图窃取某种威力强大的武器。

重返霍格沃茨

哈利最终没有因为在麻瓜世界使用魔法而受到惩罚，不过魔法部也因此有了借口向霍格沃茨委派了一名教师：乌姆里奇，她负责黑魔法防御课的教程。

不管怎么说，暑假结束了，哈利回到了霍格沃茨。他和罗恩在大厅门口遇到了乔治和弗雷德。乔治建议哈利赶快去找到赫敏，但哈利说自己不知道赫敏在哪里。在两兄弟的提示下哈利想到了活点地图，他打开地图，很快找到了赫敏的位置。在楼梯口哈利碰到了秋·张，要知道上个学期哈利和秋两个人之间互相产生了那么一点意思……所以这次的碰面显得有些尴尬。和秋打过招呼之后哈利和罗恩来到了沿着楼梯一直向上，来到了休息室门口。可是当胖夫人画像向他们询问口令的时候两个人都愣住了，因为他们两人都不知道口令。不过还好有个格兰芬多的一年级新生经过，哈利向他打听出了口令，通过了胖夫人，进入休息室找到了赫敏。

赫敏让哈利看看旁边的公告牌。哈利使用Depulso把公告牌转过来，查看了一下他们这个学期的课程。接下来他们决定去找到纳威·隆巴顿，一起去上黑魔法防御课。



借助活点地图，哈利很快找到了纳威，他正在和几个斯莱特林的学生对峙着。哈利取出魔杖对准那些挑衅的家伙把他们赶开了。接下来他们在活点地图上找到乌姆里奇的位置，来到了黑魔法防御课的教室。

没有比乌姆里奇更糟糕的老师了——她不但不让大家亲手练习魔法的使用方法，并且拒绝承认伏地魔已经复活的事实。显然，官僚气氛十足的魔法部为了“不引起恐慌”，希望掩盖关于伏地魔的消息，乌姆里奇正是为此而被安插到霍格沃茨。哈利和乌姆里奇争执了几句，结果被罚放学后去乌姆里奇的办公室关禁闭。

下课之后愤愤不平的三人决定去找高年级的乔治和弗雷德，自学一些黑魔法防御术。在外面的草坪上他们找到了这两兄弟，并且学会了Expelliarmus和Stupefy。接着赫敏提醒哈利得去乌姆里奇的办公室了。可是当其他人离开之后，一个斯莱特林的学生跑了过来向哈利挑衅。利用刚刚学会的魔法，哈利轻松地击倒了他。

在乌姆里奇的办公室，哈利又和她发生了激烈的争执。狠毒的乌姆里奇用魔法在哈利的手背上写下了“我不应该撒谎”的字迹。第二天赫敏和罗恩看到这行字，决定去找魔药帮哈利治愈。赫敏说她需要找一本魔药书查找一些配方，于是三个人向图书馆走去。赫敏告诉哈利在大厅的二楼有一张画像后面的秘道通往图书馆。来到那幅画像前，画像上的老教授要求哈利通过一个测试才能让他进入秘道。他让哈利去找一个拉文克劳学院的新生打听出拉文克劳的创始人来自哪里。哈利下楼去找了个新生问出了答案，然后回来顺利地进入了秘道，来到图书馆。

在图书馆他们看到要找的那本书在一个书架的顶上。哈利用魔法把旁边的矮桌移动到书架旁，爬上矮桌试图够到那本书，没想到书飞了起来，落到另一边的书架上。哈利只好再次移动矮桌，可是书又一次飞走了。这样重复了几次之后它终于落在书桌上。赫敏拿起书，却发现这并不是他们要找的那本。为了仔细地看看这本书，他们来到了哭泣的桃金娘的盥洗室。赫敏发现是乌姆里奇调换了书本，不过这本书上倒是记载了一些有用的魔法，他们练习了其中的Incendio，并且用这个魔法点亮了盥洗室里面所有的灯。哭泣的桃金娘尖叫着飞了出来，不过看到是哈利之后它稍微平静了一些。

邓布利多军团

哈利、赫敏和罗恩决定利用在图书馆找到的那本书，自己练习黑魔法防御术。他们找到了一些朋友，建立了“邓布利多军团”。这一天他们首先在生物课的温室找到了纳威。纳威正把这里弄得一团糟：他用错了魔法，导致一些植物疯长了起来。哈利等人帮助他使用Incendio将这些植物都烧掉了。纳威大为感激，并且告诉哈利他找到了一个地方可以用来给邓布利多军团秘密集会。哈利跟着纳威来到七楼的有求必应屋，这是一件神奇的屋子，它可以根据人们的愿望而变成各种各样的场所。



哈利非常高兴，接下来要找到所有邓布利多军团的成员，告诉他们这间屋子的位置。他们首先和纳威一起练习了Protego，然后便出发了。邓布利多军团的所有成员都可以在活点地图上找到，这帮了哈利不少忙。

要召集邓布利多军团的全部成员，哈利必须先找到他们，并且帮助他们解决一些难题。这些成员的位置都会在活点地图上标出来，找到每个成员的顺序可以自由选择。以下就按照成员名字的字母顺序说明一下召集他们的方法。在这一部分中人名和地名都将用英文表示，方便大家在游戏中对照活点地图。

Angelina Johnson

位置：Great Hall

在Great Hall最里面的靠近墙壁的地方会发现Angelina被斯莱特林的学生关在了奖品陈列室里面。首先使用魔法把堵住门口的椅子搬开，然后进去帮Angelina清理陈列室。用

Wingardium Leviosa魔法把掉在地上的奖杯捡起来，按照对应的颜色放到底座上，然后再用Reparo修复被打碎的柜子。完成之后管理员费尔奇正好赶到，不过看到整整齐齐的陈列室，他也无话可说了。

Anthony Goldstein

位置：四楼走廊

按照活点地图找到他再跟他对话就可以了，不需要完成其它任务。

Cho Chang

位置：Owlery

来到塔里，Cho会让哈利帮忙抓到她的猫头鹰。当猫头鹰飞到墙壁上的时候，要贴近墙壁沿着边缘走过去。在上层还要先使用Reparo修复断裂的地方才能走过。当猫头鹰飞到最顶层的时候，它会停在木架上，用Reparo修复架子下面的木棍，爬上木棍去追它。最后猫头鹰会落到房间中的木台上。

Colin Creevey

位置：Paved Courtyard

Colin的照相机被几个斯莱特林得到的捣蛋鬼弄到了高处，哈利得帮他拿回来。用魔法把长凳搬到墙角边，踩着长凳爬上较矮的台子，然后沿着水管和狭窄的石条一直向上爬。挡路的植物用Incendio烧掉，而破损的管子和石台则用Reparo修复。最后用Wingardium Leviosa拿到照相机，对准下面Colin的位置放下去。

Dean Thomas

位置：Transfiguration Courtyard

Dean的任务是在校园中找到五座会说话的石像（猪形状的雕像）。以下的地名可以在活点地图中找到。

1、其中一个就在Transfiguration Courtyard，离Dean所在的位置不远。

2、通往Defenses Against the



Dark Arts classroom（黑魔法防御课教室）的楼梯中部。

3、Pave Courtyard，从台阶上去沿路走到尽头。路上断裂的地方要用Reparo修复。

4、Viaduct的桥头，离上一座石像很近。

5、在Grand Staircase，也就是有很多旋转楼梯的中央大厅，进入四楼一扇红色的小门，沿着通道跑到尽头，上楼梯，然后来到外面的阳台，可以找到最后一座石像。

接下来回到Dean那里跟他对话。

Ernie Macmillan

位置：Hagrids Hut

Ernie正在做魔药课的作业，正巧哈利也需要完成这项作业，内容是找到五棵Moly Plant和一棵Mandrake Root。Moly Plant很容易找到，旁边的南瓜地里就有一棵，然后沿着山路上



去，路上可以捡到三棵。不要进入前面的走廊，向左拐，通往Owlery（找到Cho Chang的地方）的方向能找到最后一棵。接下来在活点地图上找到Herbology，在里面找到Mandrake Root——注意，拔起这种草之前要先戴上耳罩，耳罩就在旁边的墙壁上挂着。最后回去跟Ernie对话。

Fred & George Weasley

位置：Boat House

很简单的任务，找到两兄弟之后，他们会让哈利帮忙把几个盒子藏起来。从墙壁上的梯子爬上去，使用Wingardium Leviosa把悬挂着的小艇上面覆盖的布掀起来。然后Fred和George会把盒子送上来。继续使用Wingardium Leviosa把盒子放到小艇里面，六个盒子都放好之后再将布重新盖上。回到地面，对两兄弟送给哈利的大盒子使用Incendio，就知道盒子里到底是什么东西了。

Ginny Weasly

位置：Gryfindor Common Room

Ginny告诉哈利，乔治和弗雷德两兄弟有一些违禁物品被乌姆里奇没收了，让哈利去帮忙把东西偷回来。先从休息室后面的小门进去上楼梯，进入男生宿舍，打开箱子取出隐身衣穿上，然后在活点地图上找到Defense Against the Dark Arts教室。来到教室后发现路上有两个学生挡住了，靠近桌上的罐子把它碰倒在地，趁学生过来修复的时候赶快跑过去。进入乌姆里奇的办公室，在最里面的房间拿到要找的东西，然后回去给Ginny。

Hannah Abott

位置：Grand Staircase

你可以在旋转楼梯大厅的底层找到Hannah，她的记性不太好，总是忘记画像的口令。从附近的楼梯上去（离Hannah较远的那一边），在第一个平台上跟墙壁上的画像对话，他就会告诉哈利口令。然后回去告诉Hannah。以后还可以通过这幅画像直接传送到七楼的有求必应屋附近。

Luna Lovegood

位置：Hogwarts Grounds

Luna的任务是把一包食物运送到山顶喂鹰头马身有翼兽。使用Wingardium Leviosa将食物尽量扔到高处，在它沿着山坡滚落之前迅速向上跑一段距离，然后再次使用Wingardium Leviosa抓起它。如此重复，最后将它放到山顶一个石头围成的圆圈中就可以了。

Michael Corner

位置：Stone Bridge

按照活点地图找到他再跟他对话就可以了，不需要完成其它任务。

Padma & Parvati Patil

位置：Second Floor

找到这对姐妹之后她们告诉哈利自己可能要去上预言课，不能参加邓布利多军团的活动,并且让哈利到预言课教室找她们确认一下。在活点地图上找到Divination，赶到之后再次跟她们对话就可以了。

Susan Bones

位置：Entrance Courtyard

Susan正在被高尔和克拉布这两个斯莱特林的坏小子欺负，想要救出她免不了打上一架。注意通过左右移动来躲避对方放出来的魔法，也可以看准机会使用Protego来反弹魔法。同时利用Stupefy来打击对手，当对手跪倒在地的时候迅速使用Expelliarmus彻底将他击倒。如果失败的话哈利会被送到医务室，回去重新再来就行了。

Terry Boot

位置：Clocktower Courtyard

按照活点地图找到他再跟他对话就可以了，不需要完成其它任务。

Zacharias Smith

位置：Library

在图书馆找到Zacharias之后，他要求哈利帮他找到Monster Book of Monsters（怪兽的怪兽书）。从图书馆另一边的门进去往里走一点就能找到了。拿给他之后他又要哈利去医务室找一瓶wigenweld potion。在地图上找到Hospital，去那里拿到东西之后回来交给他。最后他会询问“差点没头的尼克”死亡的日期，很幸运的是这个鬼魂马上就会出现在附近，哈利可以很轻松地问出他死亡的日期。告诉Zacharias之后他终于去有求必应屋了。

哈利终于召集到了全部邓布利多军团的成员。他回到了有求必应屋，并且和团员们一起练习各种魔法。当他教会秋·张魔法之后，秋十分高兴，并且向他表达了爱意……

意外的情况

这一天晚上，噩梦又缠上了哈利。在梦中哈利看到罗恩的父亲亚瑟·韦斯莱遭到了袭击。他忽然醒悟过来，赶快叫醒了罗恩，让他和自己一起去找人。在休息室门口哈利和罗恩碰到了麦格教授，哈利告诉了麦格教授自己在梦中看到的事情，幸运的是麦格教授并没有把这当成他的胡话，而是让他赶快去找邓布利多。

哈利找到了邓布利多，告诉了他这些事情。令哈利意外的是，邓布利多居然把哈利交给了斯内普教授——他是哈利在霍格沃茨最讨厌的人。斯



内普教授告诉哈利，他的意念和伏地魔的意念互相连接，因此他可以看到一些伏地魔眼中的景象，而伏地魔也能反过来影响他。这一段时间哈利的噩梦就跟伏地魔的行动有关。斯内普教授告诉哈利，必须切断这种联系，为此他将教哈利大脑封闭术。经过几次练习（向斯内普教授魔杖所指相反的方向连续推动右摇杆），哈利终于掌握了大脑封闭术。

由于哈利报讯及时，亚瑟先生的生命被挽救了。圣诞节到了，哈利来到格里莫广场12号度过假期。这天他在楼上的房间和小天狼星聊了几句，小天狼星让他去看看亚瑟先生。哈利又在厨房里找到了亚瑟，跟他也闲聊了几句。再次回到楼上，和小天狼星告别之后，哈利回到了霍格沃茨。





在校园外，哈里见到了老朋友海格，和他同母异父的弟弟格洛普。聊了几句之后罗恩提醒哈利该去斯内普的办公室上第二堂大脑封闭术的课程了。哈利在地下室找到了斯内普，继续练习了一番大脑封闭术。结束之后，赫敏让他去有求必应屋。

当哈利和团员们正在有求必应屋练习魔法的时候，乌姆里奇忽然带着马尔福等几个斯莱特林的学生破门而入。哈利试图反抗，但是寡不敌众，很快败下阵来。魔法部指控哈利非法建立秘密组织，邓布利多为了维护哈利，告诉魔法部是自己让哈利组建的邓布利多军团。魔法部趁机解除了邓布利多的校长职务，让乌姆里奇取而代之。与此同时，在阿兹卡班监狱发生了大规模的越狱事件。事情变得十分糟糕起来……

除掉乌姆里奇

赫敏告诉哈利，乌姆里奇还试图逮捕海格，不过海格侥幸逃脱了。他们决定去海格的小屋看看情况。在海格的小屋哈利等人碰到了马尔福带领的一帮斯莱特林学生，双方又是一番大战，这次有了罗恩和赫敏的帮助，再加上之前在邓布利多军团活动时大家学会的一些新法术，哈利终于取得了胜利。将斯莱特林的家伙们赶走之后，哈利决定想办法对付乌姆里奇。

他们首先找到了卢娜（Luna Lovegood），卢娜告诉哈利，乔治和弗雷德两兄弟在一些地方藏了几个“沼泽盒子”，让哈利去把启动盒子，给乌姆里奇捣乱。哈利注意到附近的地面上有一大一小两个红色的X标记，他首先用魔法把旁边的长凳搬动到小一点的标记位置，



踩着长凳爬上屋顶，修好崩塌的地方之后，再过去对塔顶上有红色X标记的地方使用Reducto，打碎墙壁，找出了里面的沼泽盒子。哈利把盒子扔到楼下，卢娜将盒子放在有大X标记的地方，然后哈利再对盒子使用Incendio，启动了盒子，这里变成了一片沼泽。

接着他们来到广场庭院（Paved Courtyard），哈利从对面的台阶上去，在墙角修复了一根裂开的管子，然后沿着它爬上到屋顶，找到第二个沼泽盒子扔了下来。回到地面之后他打开了盒子，这里也变成沼泽了。

哈利等人接着来到草坪（Transfiguration Courtyard），遇到了金妮，她告诉哈利自己把一个沼泽盒子藏在了树上。可是当哈利试图用魔法将盒子从树上取下来的时候，几个斯莱特林的学生围了上来。经过一番打斗，哈利赶走了这几个家伙，然后把盒子放到草坪上有红色X标记的地方，打开了盒子。

现在学校里面已经变得一团糟了，乌姆里奇肯定会因此受到魔法部的斥责。不过这还不够，哈利在活点地图上找到了帕提尔姐妹（Parvati Patill和Padma Patill）的位置，看看还有什么可以做的。两姐妹让哈利去破坏校园里面的喇叭。哈利用魔法把两张长凳叠放在喇叭下面，爬上长凳，将一瓶魔药倒在喇叭上，这样当乌姆里奇在喇叭里面说话的时候，就会被魔法效果变得胡言乱语起来。接着两姐妹告诉哈利自己会去下一个喇叭的位置等着。哈利继续在活点地图上跟着她们的位置，把所有的喇叭都弄坏了。

接着哈利在钟楼找到了迪安（Dean Thomas）。迪安让哈利破坏大钟。哈利首先用魔法将三个齿轮从大钟上取下来，并且撞到左边的空位上。然后他爬到钟楼的顶层，把放在那里的另外三个齿轮扔了下来，再下去把这三个齿轮安装到机械右下角的空位上。大钟的运转被完全搅乱了。

最后哈利找到了柯林（Colin Creevey），他让哈利帮忙把几个盒子弄到塔里。哈利用魔法烧掉了旁边墙壁上的植物，然后爬上管子，从窗口爬进塔里。柯林把盒子一个个从窗口扔了进来，哈利用魔法把它们放置在有X标记的位置。最后哈利在顶层修复好窗台之后，从窗口爬了出来。

与伏地魔对决

当这一切全部完成之后，哈利赶到了斯内普的办公室上最后一堂大脑封闭课。课程结束后他们找到了乔治和弗雷德，他们告诉哈利自己捣乱的行为被乌姆里奇发现了，因此他们两个被勒令退学，不过在此之前他们还要大干一场！两兄弟骑着扫帚，把学校里四处放置的烟花全都点燃了，然后大笑着飞出了校园。

这天晚上哈利又做了噩梦，他看到伏地魔正在攻击小天狼星布莱克！他和赫敏企图去救小天狼星，却被乌姆里奇发现。他们把乌姆里奇带到了海格的小屋旁，在格洛普的帮助下甩掉了乌姆里奇。

哈里跑上山坡来到城堡附近，发现邓布利多军团和马尔福一伙人正在大打出手。哈利加入了战斗，将马尔福他们都击倒了。接着，伙伴们骑着鹰头马身有翼兽飞回了伦敦。

哈利来到了他梦中见到的地方，这里实际上是魔法部的地下室，存放着很多预言球。在其中一个预言球里，哈利看到了关于自己命运的预言：他和伏地魔两个之中必然只能有一个活下来。此时，伏地魔的手下食死徒向哈利等人发动了袭击，小天狼星也赶到了，和哈利并肩战斗。然而，小天狼星不幸被魔法击中而丧生。（此前的战斗无论胜败都不会影响剧情）

伏地魔出现在哈利的背后，而邓布利多也来到了这里。两个最强大的魔法师展开了决斗。邓布利多显然技高一筹，败下阵来的伏地魔企图控制哈利的思想，幸好哈利已经学习过大脑封闭术，他击退了伏地魔。此时，魔法部的人也赶来了，伏地魔见事情不妙便逃走了。

《预言家日报》报道了伏地魔复活的消息，魔法部也只好让邓布利多重新回到了霍格沃茨校长的职位。而哈利知道，自己和伏地魔之间的战斗还没有结束。

画像口令获取方法

Grand Staircase — Gryffindor Common Room

这幅画像上面画的是“胖夫人”。向附近的格兰芬多的新生盘问一下就可以得到口令了。

Grand Staircase — Second Floor

这幅画像是一个胖胖的老教授。他要哈利去找一个拉文克劳的新生询问拉文克劳学院创始人的出生地。去Entrance Hall就可以找到拉文克劳的新生了。拉文克劳学生衣服上的条纹是蓝色的。

Library — Fourth Floor

这幅画像是一个戴着尖角帽子的男人，他会询问哈利最新一期《预言家日报》的头条新闻。到Great Hall，对校长的桌子使用Accio，便会有一群猫头鹰飞出来，其中一只会抛下一份《预言家日报》，拿着报纸回去找画像就行了。

Grand Staircase — Transfiguration Courtyard

这张画像是一个贵族和他的狗。口令可以从赫夫帕夫学院的学生那里打听出来。赫夫帕夫学生衣服上的条纹是黄色的。

Grand Staircase — Clock Tower

这张画像上的妇人要求哈利去找Giffard Abbott，也就是第四张画像上的贵族，让他送一些食物来。满足她的要求之后就得到口令了。

Grand Staircase — Boathouse

这张画像上是一个穿着红衣服的男人，喜欢说一些押韵的句子。首先他会让你去找八楼有求必应屋附近一张穿黑袍男人的画像。穿黑袍的男人并又让哈利去找第二幅画像的老教授。老教授让哈利去找Second Floor的一个牧羊女的画像。而牧羊女又让哈利去找Viaduct Entrance的Google Stump画像。最后Google Stump让哈利去找Giffard Abbott，也就是第四幅画像中的贵族，他终于告诉了哈利口令。

Herbology Corridor — Fifth Floor

在通往草药学教室的走廊对两尊铠甲使用Reparo，就能得到这幅画像的口令。

Viaduct Entrance — First Floor

这幅画像上是穿暗红色睡衣的男人，只有当附近没有其他人的时候他才会跟哈利说话（罗恩和赫敏可以在场）。用魔杖指着附近的学生把他们赶走。

Third Floor — Second Floor

这幅画像是穿黑衣的男人，他把自己的口令给忘了。去Myrtle's Bathroom找哭泣的桃金娘问一下就知道了。

Seventh Floor — Fourth Floor

这幅画像也就是在寻找第六章画像过程中曾经找过的黑袍男人。他要哈利去找自己的另一张画像。从第三张画像的位置向楼梯上走，进入一扇小门，找到一张被蜘蛛网覆盖的画，用Incendio烧掉蜘蛛网就行了。

Grand Staircase — Seventh Floor

这幅画像是有红胡子的男人，在主线流程中寻找Hannah的时候会得到他的口令。

Dungeon Corridor — Dungeons

这幅画像是一个斯莱特林的女巫，她让哈利去找斯莱特林学生问口令，这当然是不可能的！去男生宿舍拿到隐身衣，然后下楼可以看到几个斯莱特林学生穿过那条通道，偷听到他们说的口令就行了。

挥动你的魔杖，创造眩目的奇迹
和伙伴们一起对抗最可怕的魔头

くりきん ナノアイランドストーリー™

KURIKIN

□文/龙马

NDS	本刊译名：栗子君纳米岛的故事			CERO A
	任天堂	5040日元	2007年5月24日	
RPG	卡带	日版	1－4人	512Mb

第1章 ナノアカデミー

游戏的开篇，主人公作为转校生来到了学校“**ナノアカデミ－**”，首先为我们的主人公起名、选择性别以及出生地。由于主人公是从外地来的，老师首先为主人公介绍了“**キン**”这种生物和“NDS”，这里的“NDS”可不是“Nintendo Dual Screen”，而是“Nano-Data-Samp 1 er”，也就是“纳米数据发现器”，用来寻找“**キン**”。接下来为主人公选择专属“**キン**”，用触摸笔点击下屏的培养皿即可，得到的“**キン**”是随机的。此时点击下屏左下方的放大镜即可近距离观察，结束就点击右下方的“BACK”。随后本章结束。菜单中曾加“数据管理（**デ-タライブラリ-**）”选项。

第2章 キンバトル

本章一开始**ヤマナか**老师先教授如何操控**キン**。用触摸笔把要移动的**キン**圈住，再画一条直线到想移动的地方即可。这时一个叫**ダイスケ**的家伙找到主人公，让主人公与自己的小弟**ヤス**对战，迎接我们的第一次战斗吧，选择第一项即可。战斗时把自己的**キン**移动到对方的“**キン**”旁边即可自动作战。时间结束时**キン**的剩余数量多的一方获胜。战斗很简单，获胜后本章结束。菜单中增加“成绩表（**せいせきひょう**）”选项。

第3章 うさキンをさがせ

本关任务是采集“**うさキン**”，采集之后送到“职员室”（地图中增加“职员室”）。采集时按下X键或是用笔点击下屏上方的“**サイシュ**”选项，然后选择要采集的地方，下屏中间会出现一个圆圈，再次点击圆圈即可进行采集。采集有次数限制，次数为0时需要到理科室中用**キン**交换，换得的次数与**キン**的级别相同。随后地图上会增加“校庭”、“家庭科室”、“音乐室”、“图书室”以及“**バトルアリ－ナ**（战斗竞技场）”，在这里可以通过战斗为“**キン**”升级。首先来到校庭，选择“**うさキンってどこ**”，从**ゴロ－**口中获知**メグミ**也许知道。四处看看没有找到**メグミ**，我们先来到职员室，从老师处获知战斗后**キン**的数量会减少，不是MAX时无法出战，此时可以去“理科室”回复（地图上增加理科室）。在理科室中遇到了**アスカ**老师，得知**キン**有三种体积，S最小，但繁殖最快，移动速度也最快，M次之，最后是L，攻击力虽大但是繁殖和移动速度都很慢。我们再次来到家庭科室，从**アヤノ**口中得知**メグミ**去了教室。来到教室先见到了一个冷傲的家伙**カズキ**，先不用管他，随后**メグミ**出现，她已经采集到了**うさキン**，但没说在哪里就走了。紧接着**マキ**出现，得知**うさキン**可能在城外的**ヴェル**森林。来到**ヴェル**森林，遇到了**ダイスケ**和**ヤス**，这两个家伙说必须打败他们才能在这里采集，作战吧。必须要将对方的**キン**全灭才能获胜。采集后到职员室，选择“**うさキンをサイシュしました**”，随后从老师手中获得“**ナノアカデミ－的校章**”。本章结束。

第4章 カナコにおまかせ

本关的任务是采集**ばんぶキン**。一开始从**メグミ**口中得知**ばんぶキン**在土中。但是现在还无法采集。四处逛逛回到教室遇到了**カナコ**。随后来到家庭科室再次遇到**カナコ**从她口中得知了**キン**的属性，一共有三种，**ヴェ－ル**系用叶子表示，**エッジ**系用剑表示，**ソリッド**系用宝石表示，三种属性相互克制。**ヴェ－ル**系克**ソリッド**系，**ソリッド**系克**エッジ**系，**エッジ**系克**ヴェ－ル**系，这对战斗是很有帮助的。随后来到教室，再次遇到**カナコ**，她带主人公来到校庭采集**ばんぶキン**，但是**ゴロ－**要求战胜他才能采集。**ゴロ－**的**キン**是**エッジ**系，我们只要选择**ソリッド**系的**キン**即可。来到职员室，主人公发现**カナコ**的**ばんぶキン**被**ダイスケ**和**ヤス**抢走了，准备英雄救美吧。**ダイスケ**要求用**ばんぶキン**对战。由于双方的**キン**是一样的，需要点击战斗画面下方的分色按键（就是放大镜旁边的那个）。如果失败了自己的**ばんぶキン**也会被抢走。胜利后再次来到职员室，把**ばんぶキン**交给老师本章结束。

第5章 ゴローの歌

下课后**マキ**和**カナコ**谈论起**ゴロ－**的歌声，给了**ゴロ－**很大打击。先来到校庭找到**ゴロ－**，选择“手传う”，随后来到教室。**ダイスケ**说他知道有能够让歌声变好的**キン**，但必须战胜他才行。胜利后得知有一种可以让声音变优美的**キン**。来到音乐室，从**ノリコ**口中得知有一种叫“**メロデイウム**”的**キン**。随后来到校庭和**ゴロ－**一起去音乐室找**メロディウム**，采集之后与**ゴロ－**对战，胜利后本章结束。

第6章 新种キンたんじょう

先来到家庭科室，**カナコ**要主角帮他找名为“**カカオニアン**”的**キン**。再来到教室，得知这是新种**キン**，而**ゴロ－**对此比较了解。来到校庭找**ゴロ－**，他要求主角战胜他后才能说。胜利后得知合成**カカオニアン**需要“**アマクチン**”和“**ニガミン**”。**ゴロ－**有**ニガミン**，我们只需找来**アマクチン**即可。来到教室向**マキ**询问**アマクチン**，**マキ**要求主角战胜她后才能告知。胜利后得知**アマクチン**可以在泳池中找到（地图上出现泳池“**プ－ル**”）。在泳池边遇到了**リサ**，想要在这里采集只有战胜她。采集到**アマクチン**之后到校庭找**ゴロ－**，用**アマクチン**战胜他的**ニガミン**即可诞生**カカオニアン**。到家庭科室将**カカオニアン**交给**カナコ**后得到蛋糕**カナコショコラ**，再到教室把**カナコショコラ**交给**アヤノ**，谁知**アヤノ**吃了之后突然变了一个人……本章结束。



第七章 アヤノを止めろ

大家都在谈论**アヤノ**。先来到家庭科室，**アヤノ**要求与主角对战。这一战很难取胜，对方使用两种**キン**而我方只有一种，输了之后自己的**キン**还会被抢走，所以随便选一个低级的**キン**就行了。战斗结束后**ダイスケ**帮主角设置了双战斗，这样一来就没问题了。再次来到家庭科室，用双战斗战胜**アヤノ**本章即可结束。

第8章 先生のおねがい

ヤマナカ老师打碎了校长心爱的陶罐。他希望主角帮他找到一种名为“**ヘキサリア**”的**キン**，这种**キン**是专门用来修复土器的。这时**メグミ**听到了二人的对话，老师请她一起帮忙，谁知**メグミ**却要求和主角比赛看谁先找到。来到教室遇到**ヤス**，他知道**ヘキサリア**的情报，但要求主角胜利后才能告知。胜利后主角得知**ヘキサリア**是作为建筑材料使用的，校庭的墙壁上应该有。来到校庭，不想**メグミ**也来到了这里，为了谁先采集进行了对战。胜利后**ヤス**指责**メグミ**在主角不知道的情况下使用了“**アルカリシャ－レ**（碱性对战环境）”。**キン**有酸性、碱性和中性三种，要根据对战环境选择合适的**キン**。在对战准备画面的上屏可以查看环境酸碱性。虽然胜利了但还是没有采集到**ヘキサリア**。回到教室请**ダイスケ**帮忙，又是对战。这次是酸性环境。胜利后得知**ヘキサリア**只存在于正在建设的建筑物上，岛西边有一座**ブラ－ク**桥正在修理。去了之后工人大叔禁止他们在这里采集，无奈之下**ヤス**想了一个主意。二人回到教室想请**ダイスケ**打破校庭的墙壁进行采集，但**ダイスケ**的条件是战胜他才行。这次战斗与上次一样。胜利后来到校庭，**ダイスケ**打破墙壁后即可采集**ヘキサリア**。谁知采集后校长出现了，他把主角叫到职员室，告诉主角有机会的话用**はなキン**和**うさキン**对战，可以合成“**アスナリア**”，并希望主角能出席校内的“**キン**战斗大会”，为了出席大会准备让主角采集三种**キン**，但没有说具体是什么。本章结束。

第9章 森の老人

ヤマナか老师将众人带到森林里，让他们采集名为“**オニオニス**”的**キン**。从**ダイスケ**口中得知**オニオニス**存在于森林的深处（地图中出现“深い森”森林深处）。来到这里，一个名为“**ミヤじい**”的老人阻止了他们，要求主角等人只有找来**トコロキン**、**カガミン**、**だいおうキン**这三种**キン**才能在这里采集**オニオニス**。回到森林，可以选择和**ダイスケ**或是**ヤス**对战获得**トコロキン**。**カガミン**可以在家庭科室中采集到。但是第一次来到家庭科室采集几次都没有找到。来到森林，**ゴロ－**告诉主角**カガミン**只存在于反射光的地方。再次回到家庭科室从黑板上方的反光板上采集到**カガミン**。随后到校庭找到**ダイスケ**，得知**だいおうキン**是新种**キン**，但不知组合是什么。这时**カナコ**来了，战胜她就可以知道**だいおうキン**的组合方法。胜利后得知组合**だいおうキン**需要**はいぶキン**和**オニオニス**。原来不必刻意去森林深处。众人回到森林，遇到了**メグミ**，主角与她对战胜利之后便可采集到**オニオニス**。随后**メグミ**请求主角用**はなキン**与她的**うさキン**对战以便组合出**アスナリア**。但是战斗后并没有出现**アスナリア**。现在去教室把**オニオニス**交给老师，然后去职员室，校长会告诉主角要参加战斗大会要先采集到三种**キン**。第一种是**カブッキン**。先来到校庭，告诉**ゴロ－**采集**オニオニス**的地点，再到家庭科室用**オニオニス**和**カナコ**的**ばんぶキン**组合出**だいおうキン**。来到教室从老师口中的制得知要想采集**カブッキン**就去还没进行过采集的地方。来到森林深处将三种**キン**交给老人就可以采集到**カブッキン**了。回到职员室校长让主角采集的第二种

キン是クラゲン，并说可以第二天再采集。本章结束，菜单中出现つうしん（通信）。

第10章 水のキン

一开始老师告诉大家**キン**也是有必杀技的，可以增加攻击力或是繁殖力。在对战中会出现一个叫“技玉”的球，让**キン**触摸技玉即可发动必杀，每种**キン**都有不同的必杀技。接下来就熟悉一下技玉战吧。对手是**アヤノ**，难度不大。之后来到泳池向**リサ**询问**クラゲン**，**リサ**要求技玉对战。胜利后得知**クラゲン**是新种**キン**，需要用**サメ－バ**和**オニオニス**。**リサ**有**オニオニス**，我们只要找来**サメ－バ**即可。来到教室，听说**カズキ**不知去了哪里，再来到森林，，听**マキ**说**カズキ**可能去了森林深处。来到森林深处得知**サメ－バ**在海里（地图上出现**エ－ジ**的海岸）。来到海边，一个叫**ジョニ－**的人说只有拿来**キングゾ－リ－**能在海边采集。回到教室与**ダイスケ**对战，获胜后得知**キングゾ－リ－**在腊上可以采集到。来到职员室（地图上出现图工室）。随后在图工室的地板上采集到**キングゾ－リ－**，再到海岸采集**サメ－バ**。采集后到泳池与**リサ**对战，组合出**クラゲン**后到职员室交给校长，最后一种要找的**キン**是**キンダ－ク**。随后本章结束。



第11章 カズキの思い

本章开始主角得知教室的黑板上**キンダ－ク**越来越少，这样下去大家都看不清。与**ダイスケ**对战胜利后得知可以在图工室的黑板上采集到。来到图工室却没能在黑板上采集到。先来到家庭科室，与**アヤノ**对战胜利后得知**キンダ－ク**喜欢有光亮的地方。来到图工室向**ドンキチ**借聚光灯，但是得知聚光灯现在坏了，只有采集到**キラメキン**能修好。来到教室从**メグミ**口中得知可以在海边采集到**キラメキン**。来到海边采集了半天都没有采集到**キラメキン**，正要离开时**カズキ**出现了，他要求主角战胜他才能告知**キラメキン**的情报。此战只有将对方全灭才能获得胜利。胜利后得知**キラメキン**只在干净的水里才有，但是这段水域的上游有一个“**バクテリアンラボ**”研究所，导致水域变脏。这时**カズキ**说他有一种名为**ぞうキン**的**キン**可以净化脏水，但是海太大了，主角便建议去泳池。在泳池采集到**キラメキン**之后去图工室采集**キンダ－ク**，然后来到职员室，却得知**カズキ**也要参加战斗大会，而且现在名额只剩下一个了，于是老师便提议让主角与**カズキ**比赛。本章结束。

第12章 みんなのハート

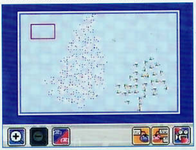
老师提出的比赛是**キン**的采集，一种是“**ソ－ドスタ－**”另一种是“**ム－ゲニア**”。在教室中遇到一个叫**ジュンペイ**的男孩，因为手受伤而无法打篮球所以讨厌**キン**对战。先不管他，向**メグミ**询问**ソ－ドスタ－**，大家都猜到了吧，又是战斗。胜利后得知**ソ－ドスタ－**是新种**キン**，需要用**シュリキン**和**キラメキン**组合。而**シュリキン**只有**ジュンペイ**有。但是**ム－ゲニア**谁也不知道怎么采集。来到职员室，老师说一个叫**マスクマン**的人有**ム－ゲニア**，在图工室可以找到他。来到图工室，**マスクマン**现身！他首先会向主角提5个问题，全部回答正确才能对战。第1题选“**Sサイズ**”，第2题选“**ひっさつわざをくり出す**”，第3题选“**乐器の音がよくなる**”，第4题选“**ブリゴキン**”，第5题选“**ヴェ－ル**”。全部答对后进行对战，胜利后**ム ゲニア**到手。回到教室**メグミ**让主角与自己的医生父亲谈谈（地图上出现**ナノタウン**镇）。来到**ナノタウン**镇的医院（病院），与**メグミ**的父亲谈过之后得知**ジュンペイ**的伤已经好了，只是心里问题。**メグミ**提议去镇上的药房（药屋）找**マダラ**奶奶问问。从**マダラ**奶奶那里得知只要收集到三个人的“**ハ－トリア**”这种**キン**就能做出治好**ジュンペイ**心病的药。先从**メグミ**开始，然后回到学校随便再战胜俩个人拿到**ハ－トリア**就行，注意一定要将对方全灭才可以。一切结束后回到药房，**マダラ**奶奶让主角再带来一个好朋友。离开药房直接再进去即可，选择“**はい**”然后随便取个名字再抽选一种**キン**即可做出名为“**ヤルキックスZ**”的药，回到教室把药交给**ジュンペイ**，不过**ジュンペイ**因为感动没有喝药而主动要求对战。对战需要使用**キラメキン**。将对方全灭之后诞生出**ソ－ドスタ－**。这时**カズキ**出现，说那种药很危险。不要管他，去职员室将两种**キン**交给校长后本章结束。

第13章 しのびゆるかげ

学校的广播中突然传出了一个陌生男人的声音“**マキ**在我这里，如果想让**マキ**回去的话就把**カセキン**送到我这里”。

时间回到了昨天……

マキ在森林里看到一个戴墨镜的奇怪男人，让主角一起去森林里查看一下。来到森林深处，从老人那里得知最近有一些打扮怪异的人出没。二人回到森林入口，还是没有发现，**マキ**提议去**ナノタウン**镇查看。在镇上的**メインストリ－ト**街遇到**デシベル**，他要求战胜他才告知墨镜男的消息。与**デシベル**的对战是“BOOS**キン**对战”，在双方的**キン**中各有一个个头最大的**キン**，要在保护自己的BOOS同时尽快消灭对方的BOOS。胜利后得知墨镜男可能在海边。来到海边却没有任何发现，却遇到了正在采集**カセキン**的**メグミ**。再次来到**メインストリ－ト**街遇到了**ママさん**，她要求战胜她才告知墨镜男的消息。胜利后得知墨镜男去了仓库（地图上出现仓库）。来到仓库，墨镜男果然在这里。这时他的两个手下要求作战，击败他们吧，战役难度并不大。胜利后墨镜男逃走了，主角与**マキ**分开，她独自一人去森林里寻找，结果就被抓住了。



得知**メグミ**昨天采集的**カセキン**都给了药房的**マダラ**奶奶，众人决定去药房看看能不能要回来。战胜**マダラ**奶奶后得到**カセキン**，回到学校交换回**マキ**。众人还没回过神来墨镜男又逃走了。不过想不到的是墨镜男和**マダラ**奶奶竟然是一伙的……本章结束。

第15章 マスター·キンリュウセイ

上课时老师告诉主角绑架**マキ**的就是**バクテリアンラボ**研究所的所长**ヤスマン**，并让主角帮助他们进行调查，而且**メグミ**也没来上学，顺便寻找**メグミ**。

放学后主角得知**ダイスケ**每天都独自进行特训，战胜**ヤス**后得知**ダイスケ**每天都到**ナノタウン**镇的“**キン**道场”训练。众人来到**キン**道场向场主**キンリュウセイ**提出入门申请后主角先与同学一一对战，主角全胜后道场学员**キンノスケ**想要挑战，被场主制止了。

先来到医院，向**メグミ**的父亲询问。随后来到海边，再来到森林。在这里遇到了**ドンキチ**，他说自己的**キン**被一个戴着“X面罩”的人抢走了，来到森林深处遇到了那个家伙，战胜他后居然发现他竟然是**キンノスケ**。主角来到**キン**道场，发现场主竟然是**バクテリアンラボ**四天王之一的**マスタ－·キンリュウセイ**。虽说是四天王之一，但实际上一点也不厉害，很轻松就能战胜。胜利后空中传来一个声音，自称叫**シン**，感觉他好像就是幕后黑手一样，但是他没有现身。这样一来四天王还剩3人，继续战斗吧。本章结束。

第15章 恐怖·バクダミンD

ヤス突然变了一个人，说话的语气用词都很粗俗，还说什么要采集名为“**マリオネ**”的**キン**。**カズキ**觉得很奇怪，和主角一起来到**ナノタウン**镇的**メインストリ－ト**街，结果发现**デシベル**也变了，他要找的是名为**キャンデリア**的**キン**。来到海边，**ジョニ－**也变了，他要找**チビ－ルス**这种**キン**。再来到**ブラ－ク**桥，果然修桥的大叔也变了，要找名为**ベニアン**的**キン**。先回到教室，发现**ヤス**还没有回复。来到职员室向老师询问，得知**マリオネ**是感冒药的原料。来到医院，从**メグミ**的父亲口中得知老人对**マリオネ**比较熟悉。但是从药房的**マダラ**奶奶那里什么消息也没得到。来到森林深处向**ミヤジイ**打探，**ミヤジイ**要求主角与他的猫对战，胜利后才能告知。胜利后得知**マリオネ**在河流中。来到**ブラ－ク**桥，告诉大叔**ベニアン**可以在仓库中找到，随后就可以采集到**マリオネ**了。回到教室用**マリオネ**战胜**ヤス**，得知他喝了一种名为**バクダミン**D的营养剂，然后就变成这样了。来到职员室，根据**アスカ**老师的调查喝了这种营养剂之后人就会变得狂躁，主要成份是名为**ハ－タリア**的**キン**。来到药房质问**マダラ**奶奶，谁知她突然变身为四天王。胜利后**シン**现身了，说一切都是为了研究。剩下的人可以选择用他们要找的**キン**战胜他们也可以置之不理。本章结束。

第16章 にせパワードキング

先到**ブラ－ク**桥找**ドンキチ**，发现有个小孩的**キン**被**パワ－ドキング**抢走了。**ドンキチ**决定帮小孩采集名为**ブラッシ－**的**キン**。来到教室，**マキ**推荐去**ナノタウン**镇找找看。来到**メインストリ－ト**街，和**ママさん**进行“足球**キン**对战”，谁的**キン**进入对方的球门越多谁赢。胜利后得知**ブラッシ－**是一种像笔一样的**キン**，正好仓库里来了一个女画家。战胜画家之后在她的画画工具上采集到**ブラッシ－**。回到**ブラ－ク**桥将**ブラッシ－**交给小孩。

第二天街上的孩子们的**キン**几乎都被**パワ－ドキング**抢走了，**ドンキチ**建议主角也化妆成**パワ－ドキング**打败那个冒牌货，并寻找到**ジャステリア**这种**キン**。先来到图工室让**マキ**为自己量体裁衣，然后去家庭科室，从**カナコ**那得知**シャステリア**是新种**キン**，需要**ム－ゲニア**和**ゴウリキン**。来到**ナノタウン**镇的**メインストリ－ト**街，战胜**デシベル**后得知可以在**キン**道场采集。来到道场可以选择是否成为场主，然后战胜**キンノスケ**就可以采集到**ゴウリキン**。之后回到职员室用**ゴウリキン**与**ミスタ－Q**对战，胜利后诞生**シャステリア**。回到教室找**ドンキチ**，然后一起去**ブラ－ク**桥与假冒的**パワ－ドキング**对战。此次战斗是BOOS战，注意自己的BOOS不要被消灭。胜利后发现假冒的**パワ－ドキング**竟然是**ダイスケ**，原来他被人打晕后就变成这样了。本章结束。

第17章 キン墓场の悲しいさけび

ブラ－ク桥修好了，大家到岛西边去采集。首先来到**ソルドのいずみ**，战胜**ジュンペイ**得知**ゲ－ブリス**可以在洞窟中采集（地图中出现洞窟），来到洞窟却没能采集到**ゲ－ブリス**，回到**ソルドのいずみ**众人

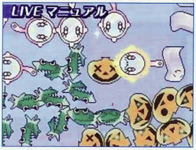
争执一阵后来到职员室，得到老师的提示：**ゲ-ブリス**喜欢光亮。这时十六章中的女画家出现了，原来她叫**マ-ブル**是新来的老师，先不管她。现在准备向**ドンキチ**借聚光灯。回到**ソルドのいずみ**，**ドンキチ**要求为他找到名为**パウンドルフイン**的**キン**才能借聚光灯。根据**ヤス**的提示来到**ナノタウン**镇的**メインストリ-ト**街，战胜小孩后得知可以在海中采集到**パウンドルフイン**。来到海岸采集之后到**ソルドのいずみ**交给**ドンキチ**，然后再去洞窟采集**ゲ-ブリス**。之后来到**ロ-ト**高原，发现这里有一处冒着黑烟，先不管他，连续战胜**カナコ**、**ノリコ**、**ゴロ-**之后就可以采集到**ビグリア**，随后用**ビグリア**和**ダイスケ**的**ゲ-ブリス**对战组合出**ブラ-グ**。之后回到职员室交给老师。众人随后回到**ソルドのいずみ**，**カズキ**告诉大家这里是**キン**的墓场，主角还听到了**キン**的求救声。本章结束。

第18章　ナノアカデミーの長い一日

不知是谁把名为“**ビビリウム**”的**キン**散播到学校里，导致其它的**キン**都无法采集。老师让大家把所有的**ビビリウム**。结果在教室中怎么也采集不完（只采集一次即可）。接下来要到泳池、图工室和音乐室。泳池和图工室的情况和教室一样，音乐室中则有一种“嗡”的声音。接下来到家庭科室，发现**カナコ**和**アヤノ**偷懒不进行采集，战胜**カナコ**让**アヤノ**去校庭帮助**ヤス**和**ゴロ-**。来到校庭发现**アヤノ**没来，回到家庭科室，**アヤノ**说如果给她“**日やけ止め**”（防晒霜）她就去。来到泳池战胜**マキ**得到“**日やけ止め**”，到家庭科室交给**アヤノ**后来到校庭，发现上次**ダイスケ**打坏的墙壁的破损处变大了。回到教室正准备向**ヤマナカ**老师报告，突然听到钢琴声，来到音乐室发现**ノリコ**正在弹钢琴，而“嗡”的声音也随着钢琴声消失了。回到教室，大家一起来到职员室，校长突然想到**ビビリウム**是一种可以破坏建筑物的**キン**，看来有人图谋破坏学校，而且根据调查犯人就是新来的**マ-ブル**老师，她也是四天王之一。来到仓库战胜**マ-ブル**，此战是全灭战。胜利之后**シン**再次出现，告诉主角**ビビリウム**破坏学校和城市只是时间的问题。回到学校发现**ノリコ**弹奏的曲子可以消灭**ビビリウム**。本章结束。

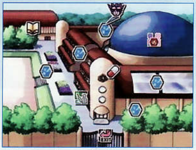
第19章　ナノタウンあやうし

ナノタウン镇被放置了**キン**炸弹，先来到仓库发现一颗，再来到药房，战胜**マダラ**奶奶之后又发现一颗，随后来到**キン**道场与**キンノスケ**对战，此战无论胜负都可以找到**キン**炸弹。再来到**メインストリ-ト**街，这里没有。随后来到医院也没有发现炸弹，但是得知已经好几天没上学的**メグミ**可能在森林里。来到森林发现**メグミ**正在采集**カセキン**，就在这时墨镜男出现，从对话中得知**キン**炸弹的主要原料就是**カセキン**。回到职员室，从校长口中得知一种名为“**フリ-ズン**”可以消除**カセキン**，**フリ-ズン**可以在岛西边的**ビュレット**岳采集到，具体怎么去要问森林深处的**ミヤジイ**老人。来到森林深处，老人说**ビュレット**岳上有毒气，需要用名为“**リフイヨン**”的**キン**制作防毒口罩，而**リフイヨン**喜欢污染的空气。来到**ロ-ト**高原就可以采集到**リフイヨン**。回到森林深处和**ミヤジン**一起来到**ビュレット**岳采集**フリ-ズン**。随后来到**ナノタウン**镇消除炸弹。先来到仓库，用**フリ-ズン**战胜X面罩男即可消除炸弹。再来到药房和**キン**道场，消除方法和仓库一样。消除**キン**道场的炸弹之后**メグミ**和墨镜男出现，在这里需要与**メグミ**对战，此战比较艰难，建议使用攻击力高的酸性**ヴェ-ル**系（叶子）**キン**。胜利后**メグミ**离开，墨镜男逃走，来到洞窟看到**シン**和墨镜男在对话，原来墨镜男就是四天王的最后一人，战胜他一点也不难。胜利后本章结束。



第20章　メグミの決意

メグミ已经一周没来上学了，大家都很担心。先到医院询问**メグミ**的父亲，随后到**メインストリ-ト**街，得知**メグミ**去了仓库。再来到仓库询问**マ-ブル**老师，得知**メグミ**刚刚来过，对战之后就走了。接下来到药房，得知**メグミ**可能去了**キン**道场。来到道场和**メグミ**对战，作战方式与上次一样。胜利后**メグミ**再次离开。来到**メインストリ-ト**街得知**メグミ**离开了**ナノタウン**镇。来到**ブラ-ク**桥得知**メグミ**去了岛西边。来到洞窟发现**メグミ**在和**シン**对话，**メグミ**要寻找“传说中的**キン**”。来到**ミヤジイ**这里得知**メグミ**没带防毒口罩就去了**ビュレット**岳。来到**ビュレット**岳发现**メグミ**已经被毒气迷惑了，赶快下山。来到**ソルドのいずみ**，**メグミ**终于醒悟了，这时**シン**出现，打倒他吧。建议使用**サボキン**。胜利后用**ハナキン**和**メグミ**对战诞生出**アスナリア**。本章结束。



第21章　カズキを救え

得知**カズキ**只身去了**バクテリアンラボ**研究所，现在很危险。主角和**ダイスケ**以及**メグミ**决定去救助**カズキ**（地图上出现**バクテリアンラボ**）。来到**バクテリアンラボ**，守卫让主角等人拿来好吃的才放行。返回家庭科室，制作吃的需要**ニガミン**和**カラクチン**，**ニガミン**之前采集过，到职员室从老师处得知**カラクチン**可以在海里采集到。到海边采集之后回到家庭科室拿吃的。再次来到**バクテリアンラボ**，谁知守卫吃完之后要求对战，此次要对战两回，难度都不大，只是必须将对方全灭才行。胜利后地图上出现**キン**工厂。来到工厂，突然出现了两个X面罩男，从他们的对话中得知**カズキ**被关在“**地下ろうや**”（地下牢房），正当众人准备寻找地下牢房时X面罩男再次出现，战胜他后众人逃到了**ロ-ド**高原。来到药房，从**マダラ**奶奶处得知以前**バクテリアンラボ**曾经挖过一个岩洞，知道是哪了吧。来到洞窟，发现**カズキ**被关在厚厚的岩壁后面，众人决定用**ビビリウム**破坏岩壁。来到仓库战胜**マ-ブル**，带她到洞窟救出**カズキ**。本章结束。

第22章　試练のとき

カズキ由于被一种叫“**ゲンゾウ　キンオブゴッド**”的**キン**感染了，一直高烧不退。来到药房从**マダラ**奶奶处得知**キンオブゴッド**是一种被称为“**恶魔キン**”的古代**キン**，只有用其它的古代**キン**才能对付它，但是并不知道哪里有。来到森林深处，胡乱采集后**ミヤジイ**出现，他告诉主角只有通过了试练才能告诉古代**キン**在哪里。战胜**ミヤジイ**之后，他要求主角和**ダイスケ**不戴防毒口罩登上**ビュレット**岳，试练就在那里。来到**ビュレット**岳进行采集后**シン**出现，要求与主角对战，建议大家选“**自分のキンでバトル**”，胜利后**ミヤジイ**告知在岛西边的悬崖上有名为“**サ-クリア**”的**キン**（地图上出现“**ガケ**”悬崖）。来到悬崖，主角采集半天也没有采集到**サ-クリア**，不过幸好**ダイスケ**采集到了。来到医院后**サ-クリア**却完全不起作用，这时**ミヤジイ**出现，要求主角把**サ-クリア**练到30级。此时再回到悬崖采集**サ-クリア**。练到30级后到医院成功地救治了**カズキ**，这时**ミヤジイ**说主角身上也许流着**リクウ**的血，也就是曾经最强的**キン**战士。本章结束。

第23章　决战！バクテリアンラボ

原来**シン**是**カズキ**的哥哥，自从兄弟二人的父亲死后**ヘルマン**接手了研究所，之前发生的一切都是**バクテリアンラボ**的所长**ヘルマン**干的，**シン**也被他操控了。主角提议化装成X面罩男潜入**バクテリアンラボ**。众人正在议论时**ママさん**说**メインストリ-ト**街上来了一群X面罩男，机会来了。**メインストリ-ト**街需要作战两回，不过第二回可以交给**ダイスケ**。胜利后来到**ブラ-ク**桥，之前索要食物守卫出现了。先与X面罩男作战，胜利后再打倒守卫。之后来到**バクテリアンラボ**，在房间里遇到所长**ヘルマン**，虽说是所长但实力并不强，胜利后得知这一切其实都是**シン**干的，他企图用**キン**制造出自己的世界，而且恶魔**キン**——**キンオブゴッド**并不在这里，现在**シン**正在哪里继续着自己的研究。随后**ヘルマン**送给主角**ナノトレ-サ-**，用这个可以采集空气中的**キン**。本章结束。

最终章　奇迹のチカラ

很多人都突然发起烧来，来到**メインストリ-ト**街用**ナノトレ-サ-**采集一看（在采集画面按Y键），果然空气中都是**キンオブゴッド**。回到医院发现**サ-クリア**不起作用了，**カズキ**提议用**ナノトレ-サ-**查看**シン**的秘密研究所。现在可以随处调查，每个地方都会有X面罩男，不过不用每仗都亲自上阵。胜利后用**ナノトレ-サ-**查看空气中**キンオブゴッド**有多少，如果很多的话就进行调查。最后终于在**ソルドのいずみ**发现了秘密研究所。进入后一片漆黑，这时会出现选项，第一回和第二回都选“**右だ**”第三项选“**もうすぐだよ**”。见到**シン**后选“**わたさない**”，随后进行对战。**シン**的两种**キン**分别是43级的剑系和41级的宝石系，如果级别不够最好还是先升完级再来，战斗进入2分钟以后会出现技玉。胜利后**シン**和**カズキ**的父亲出现了，原来他没死，真正的幕后黑手就是兄弟二人的父亲**キリサキ・ゲンゾウ**，他为了让自己永生不惜用**キン**改变了自己的身体。**キリサキ・ゲンゾウ**使用的是45级剑系的**キンオブゴッド**。此战如果失败的话会直接Game Over。秘密研究所随着**キリサキ・ゲンゾウ**的失败一同毁灭了，**ソルドのいずみ**也恢复了正常，祥和重新回归小岛。游戏本篇结束。

战斗大会篇

在职员室听完校长的介绍来到训练中心参战。第一战对手是**マキ**，两种**キン**都是剑系。第二战对**ドンキチ**，两种**キン**分别是叶子系和剑系。决战对**メグミ**，两种**キン**分别是叶子系和宝石系。战斗大会总体难度都不大。

一切都结束后就自由活动吧，去采集更多的**キン**吧。

心得

1. 同一地点可能采集到更高级别的同种**キン**。
2. 如果自己的**キン**被全灭的话会被对方抢走（除了训练所），所以一定要注意
3. **キン**在移动中不会繁殖，但是静止过久也不会繁殖，要适当移动。
4. **キン**升级后只会增加攻击力和繁殖力，不会增加防御力。
5. 战斗环境共有5种，酸性、中性、碱性（**アルカリ**）、高温、低温、环境对繁殖力有较大影响。



スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS

PS2	本刊译名：超级机器人大战OGS			CERO B
	BANPRESTO	7329日元	2007.6.28	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	238KB以上

隐藏要素

机体相关（OG篇）

ゲシュペンストR

ATX路线20话结束时，基利亚姆的等级达到23级以上，则在31话的时候基利亚姆会驾驶ゲシュペンストR登场，过关后入手。

ヒュッケバイン008L/红色グルンガスト－

ATX路线，20话结束时，ヴィレッタ的等级在23级以上，则她在37话归队时驾驶008L加入；否则驾驶红色グルンガスト－加入。SRX路线，29话结束时，イングラム的等级在32级以上，リン会在37话驾驶008L登场，过关后机体入手；否则获得红色グルンガスト－。

ゲシュペンストMk－Ⅱ・S

共通路线30话击落イングラム的R－GUN，SRX路线40话ヴィレッタ归队的时候入手。

ガ－リオン

共通路线24话，タスク与レオナ发生战斗，击落レオナ，过关后入手。或者使用レオナ的表哥ライ也一样可以达到同样效果。

ヴァルシオン改：共通路线28话，达成熟练度取得条件，过关后入手。

芯片及特殊部件相关（OG篇）

シシオウブレ－ド

ATX路线，共通路线26话，击落ゼンガ－取得熟练度，过关后熟练度达到23以上，且キョウスケ的击坠数在70以上时入手。SRX路线：共通路线26话，击落ゼンガ－取得熟练度，过关后熟练度达到23以上，且リュウセイ的击坠数在50以上时入手。

グラビトンランチャ－

ATX路线，共通路线30话，击落イングラム取得熟练度，在31话过关后熟练度达到29以上，且リュウセイ的击坠数在55以上时入手。SRX路线，共通路线30话，击落イングラム取得熟练度，在31话过关后熟练度达到29以上，且キョウスケ的击坠数在55以上时入手。

勇者の印

SRX路线第34话"钢之巨神"过关后ダイテツLV35以上且熟练度27以上入手。ATX路线第34话"亡灵由过去而来"过关后レフィーナLV35以上且熟练度27以上入手。

钢の魂

SRX路线第37话"黑色幽灵"过关后レフィーナ舰长LV38以上且熟练度30以上入手。ATX路线第37话"远方的故乡"过关后ダイテツLV38以上且熟练度30以上入手。

机体相关（OG2篇）

ビルトビルガ－・L

条件1、第26话 "现れた[影]" アラド与ゼオラ接触前由アラド击落初期敌人ゲシュペンストMkII・M 4机或以上；条件2、第33话 "坏れた人形" 结束前アラド击坠数达到50；条件3、满足上述条件则第34话 "红の幻想" マイ就会驾驶ビルトビルガ－L出击；条件4、マイ在34话中需要4回合内击破初期敌人5机且保证该机ビルトビルガ－・L的HP在40%以上。

アシュセイヴァ－或ヴァイサ－ガ

非常强力的拔刀机，唯一有些遗憾就是只能ラミア才能乘坐，无法换乘。条件1、地上路线第17话 "樱花幻影" 或月球路线第20话 "新生，圣十字军" 击破エキドナ（或使之撤退）后，ラミア移动到エキドナ当时所处的位置上，等待一个回合。条件2、 第26话 "现れた[影]" ラミア和アクセル战斗，根据战斗次数及周目数决定机体：2周目或以上时战斗1次，ヴァイサ－ガ；战斗2次，アシュセイヴァ－；战斗3次或者以上，什么也得不到；条件3、第31话结束时ラミア击坠数达到：如要取得アシュセイヴァ－击坠数必须达到53；如要取得ヴァイサ－ガ击坠数必须达到55。完成以上条件则第35话 "乐园からの追放者" ラミア驾驶该机体出击。（否则仍为强化过的弓天使）

ヒュッケバインMK－Ⅲ・R

条件1、第25话 "流星，夜を切り裂いて" 结束时レ－ツエル的击坠数达到35；条件2、第37话 "武神装攻，ダイゼンガ－" 要获得熟练度：4回合以内レ－ツエル到达指定地点；条件3、第40话 "会者定离の理" 结束时ブリット，クスハ，リョウト，リオ，タスク，レオナ6人的等级之和达到185。满足以上条件则可在第41话开始时出现入手剧情，如果选地上路线（ア－スクレイドルへ行く）立刻入手，选宇宙路线（宇宙へ行く）则要到第44话结束后入手。

ゲシュペンストMk－Ⅱ・S

第33话 "会者定离の理" 结束时カイ击坠数达到55，等级达到33。选宇宙路线（宇宙へ行く）立刻入手，选地上路线（ア－スクレイドルへ行く）则要到第36话结束后入手。

隐藏武器（OG2篇）

グラビトン・ランチャ－（外挂武器）

条件1、第13话 "守るべきもの" 里，ヴィレッタ击破除ゼオラ，ユウキ，カ－ラ外的全部敌人；条件2、第22话 "星から来るもの" 开始时ゲシュペンストMk－Ⅱ・R就会追加装备该武器。

ブ－ストハンマ－（外挂武器）

条件1、第23话 "第3の凶鸟" 里，アラド在4回合内（包括敌方回合）击破所有初期敌人，过关后该武器可保留；条件2、如在アラド出现前（第2回合出现）击破任意敌人，则不能得到该武器。

シシオウブレ－ド（狮子王剑）

第21话 "亡国の姬君" 里，ブリット的击坠数达到45，等级达到18，则第17话 "テスラ研脱出" 过版后得到。

ステルス・ブ－メラン（可更换武器）

第39话 "オペレ－ション・プランタジネット（后篇）" 前击破过カ－ラ一次（カ－ラ在第3，4，6，8，12A路线，20A路线登场），则在第32话カ－ラ的ランドグリ－ズ追加该武器

G・インパクトステ－ク和ネオ・チャクラムシュ－タ－（可更换武器）

第37话 "武神装攻，ダイゼンガ－" 里，ゼンガ－换乘ダイゼンガ－后不能击破任何敌人， 之后在第34话入手。

继承篇

OG OG2 OG2.5共通

Normal模式通关后可以使用EX－Hard模式，继承部分金钱、PP，PP点平均分配到每人身上，越往后加入的人分配到的PP点越多，将Ex－hard模式通关后，继承部分金钱、PP，PP点平均分配到每人身上会出现SP－10改模式，再将sp－10模式通关后，出现SP－15模式，这个时候就可以进行15段改造了。也就是说如果想把游戏完美，就需要把Og、OG2、Og2.5各通关三次才行。

关于作品间的改造继承

2周目以上不同作品间改造继承相同周目的PP，但是金钱继承上一次通关记录，比如说OG2->OG2.5->OG2，那么在进行OG2的时候所继承的PP是第一次玩OG2时的PP，但是金钱是继承OG2.5时最后的金钱。

部分武器和机体继承

在OG2中有部分机体和武器入手后，用该存档开启OG2.5时，可以继承。武器：ステルスブーメラン/シシオウブレード/グラビトン・ランチャー；机体：ゲシュペンストMk-Ⅱ・タイプS（カイ）ランドグリーズ・レイブン&ラーズアングリフ・レイブン（ユウキ&カーラ）。

心得篇

初期武器改造经验谈

由于OG系列和之前的阿尔法系列不大相同，该系列的武器都是单独分开的，不会一次改造就所有武器都得到改造，所以很多玩家都感觉资金紧缺，特别是在前期，怎么来利用好资金。有一个很好的方法，有几个外挂武器类似三连装（见图1）这样的武器，它们改造的花费很低，就算改满也只要11W，而且攻击力也很高，再加上可以装配合成弹，可以说物美价廉，可以让前期捉襟见肘的玩家轻松地进行下去，也节约了一定的资金用来修改后面的强力机体。



PP分配心得

很多玩家有这样的感受，手上有大把大把的PP却不知道该怎么加，最后胡乱加掉白白浪费了。本作由于加入了合流系统，可以使用双人份精神，而双人份精神大多非常消耗，但由于消耗是两人份，对于SP的需求提高了，所以本作最应该优先加的就应该是技能"SP恢复"，如果你觉得还不够过瘾，可以再加技能"集中力"，效果为精神SP消耗80%，只要精神得到保障，战斗自然轻松许多。然后应该利用PP来提升机师的地形适应度。原因见公式：

基本命中率＝（攻击侧驾驶员命中率/2+140）*攻击侧地形修正+攻击侧武器命中补正+攻击侧特技修正

基本回避率＝（防御侧驾驶员回避率/2+防御侧机体的运动性）*防御侧地形修正+防御侧特技修正

最终命中率＝（基本命中率－基本回避率）*防御侧机体的size修正+距离补正+指挥修正－防御侧的地形效果

以上是提高生存率的做法，要提高攻击力自然是提升XXXX、XXXX这些技能，总之应该按照技能－地形适应－人物基本能力的顺序来使用PP为佳。

合成弹的特殊效果

合成弹是本作新增加的内容，最主要的作用是可以装配在外挂武器中，有一些特定的组合，可以出现一些特殊的效果，如果搭配得好，外挂武器一样可以逆天。下面列举一些比较有用的特殊组合：

合成材料：攻击力↑ 弹数↓+射程↑ 弹数↓+气力↑弹数↓

合成效果：攻击力+200 射程+2 弹数-5 气力-5 特殊追加： 甲ダウンL3

合成材料：攻击力↑クリティカル↑+射程↑命中↑+地形适应↑

合成效果：攻击力+200 射程+1 命中+40 クリティカル+30 气力-5 地形适应S バリア贯通

合成材料：地形适应空↑+地形适应陆↑+地形适应海↑

合成效果：武器地形适应全S

研究篇

最大伤害达成之道

在讨论最大伤害前，我们首先来看一下本作的伤害计算公式：

攻击方基本攻击力：基本攻击力＝武器攻击力*（驾驶员攻击力+攻击侧气力）/200*武器地形修正

攻击方基本防御力：基本防御力＝防御侧装甲值*（驾驶员防御力+防御侧气力）*地形补正/200

最终伤害＝（基本攻击力－基本防御力）*特殊能力补正*精神补正－特殊防御

注：1、驾驶员攻击力取决于使用武器的类型，格斗武器就将格斗代入公式，射击武器同理。

2、地形补正：S为1.1，A为1，B为0.9，C为0.8，D为0.4

从上面的公式我们可以看出，本作的攻击伤害和敌我双方的体积差是没有关系的，所以这点可以考虑不计算，要达到最大伤害我方可以加强的有气力，所以气力限界突破一定要习得，这样气力可以达到170，攻击和防御都能提升20点基础值。除了增强我方机体的基本攻击力以外，尽可能地降低敌方的能力也是非常重要的，降低敌人能力主要是相关气力和装甲两个系数，气力的降低方法有两种：一种是利用精神"脱力"，此精神只有エクセレン一个人拥有；第二种就是使用降低敌人气力的外挂武器，如果你要使用这种方法，建议将外挂武器装备给拥有"直击"这个精神的机师，



我比较常用的是レオナ，这样可以避免某些状态攻击无效的机体，最好先使用一次外挂武器，然后再使用脱力和期待配合直到到达气力最低点50。降低装甲的方法只有一个，同样是使用可以降低装甲的外挂武器，需要注意的是，外挂武器给予的状态只有一次效果，同类效果不会叠加。其他方面需要注意的内容我将分成单击最大伤害和一次攻击最大伤害来讲解，目的并不是要玩家都去这样打，而是对机战的战斗有更多的思考。

单击最大伤害

这里的单击最大伤害的意思是说一个机体一次攻击造成的最大伤害，不包括同小队的攻击。首先要选出完成本次任务的机体和机师，毫无疑问，拥有本作最强武器天上天下一击必杀炮的SRX是最佳人选，不过选择谁来与SRX合流就要思考一下。增加伤害的精神中，最强的就是"魂"，但它是一个双人份的精神，一共有3位机师，カチーナ、カイ和リョウト，我在这里选择的是リョウト，原因很简单，本作中每个机师都有一个机师类型，不同类型的机师合流以后会补正不同的能力，リュウセイ是念动类型，而リョウト恰好也是念动类型，两个人合流以后除了提升念动武器的攻击力，还能提升念动技能的等级，再加上修克拜因炮击型卓越的战斗能力，简直就是天生一对。为了达到最大效果，リュウセイ的技能一定要习得：リベンジ（反击1.2倍攻击力）、アタッカー（气力130以上攻击力1.2）、气力限界突破、ガンファイトL9（等级上升时对应的射击武器的攻击力和射程上升），配合前面说的降低敌人的装甲和气力，这样在使用精神"魂"后，反击敌人，最大伤害的天上天下一击必杀炮就诞生了，极限伤害在惊人的16W左右，除了最终boss以外的绝大部分敌人都会被一击必杀。以上是在normal模式中，在可以15改的sp模式下，伤害还会进一步提高。在GBA版的OG系列中，有爱情补正这个效果，但是在OGS中，如果拥有补正关系的机体没有合流就没有补正，所以以上应该就是SRX的极限伤害了。

一次战斗最大伤害

这个东西的研究有些缺乏营养，原因见后，但是有兴趣的玩家还是可以尝试一下，也许还有我没有考虑到的因素。本作可以一次战斗同时出现4个合体攻击，最多10个机体同时参加战斗，场面华丽到渣。但是一次战斗最大伤害却不是通过4个合体攻击来造成的，因为那样リュウセイ就没有办法使用精神"魂"，SRX的威力不能达到最高，所以只能使用3个合体加リョウト的修克拜因炮击型来达成。主攻自然是SRX和修克拜因炮击型，援护攻击我选择使用ゼンガー和キョウスケ的这个小队，理由很简单，两个人的ACE奖励全都是提升攻击最终伤害，而且两个人同时都是格斗类型的机体，合流以后武器攻击力可以发挥到极致。R-run与SRX邻接，エクセレン和龙卷男与援护小队邻接，这样一次就可以使用三个合体技了，要使用四个合体攻击，只需要把リョウト和アラド或者是ラトゥーニ互换再在旁边放上他们合体

攻击的人选就可以了。接下来是怎么把伤害提升到最大的问题，技能方面除了上面单击最大伤害提到的那些，援护小队还需要，援护攻击和连携攻击，连携攻击的作用是让援护攻击的伤害达到100%，一般情况下只有80%。小队中的副机成员一定要学会技能"集束攻击"，可以让副机伤害提升20%；所有成员都要将"ガンファイト"学到9级，这样可以最大限度提高合体武器的攻击力。由于精神热血等在援护攻击时并不会发挥作用，所以援护攻击最好的结果就是两次都是会心一击伤害提升1.25倍，但不能和热血同时出现，尽量提升机师的技量（作用是提升会心一击的几率）。但你一切准备好了，就会发现一个严重的问题，居然没有敌人可以用来实施，为什么呢？因为主攻的两位机师攻击伤害大概在18W左右，如果敌人低于这个数，援护攻击就不会出现，战斗就已经结束了。大部分超过18WHP的Boss都拥有歪曲力场，这样就让攻击的实用度大减，那有没有既没有歪曲力场hp又超过18W的炮灰呢？答案是肯定的，就是第49话的原种老大以及最终话的杂兵。（果然很没营养）最终话的杂兵都是最终boss的缩小版，选择它们作为受虐对象再合适不过。

OG最终BOSS一回合击破

OS篇最终话"最后的审判者"的boss セプタギン，HP高达280000，装甲也达到2200，这里所要说的一回合击破是指将Boss从完满状态到击破，并不是指一个回合结束本话。我们先来了解下Boss的状态，机体附带技能：EN中回复、HP中回复、歪曲力场。然后再来看看我方所能对其造成最大伤害的方法，自然肯定是和合流系统相关，OG1的合体攻击技相对来说比较小，主力自然是キョウスケ与エクセレン合体攻击加SRX（ATX路线使用三人合体攻击，由于ライ的ACE补正，使用ライ发动三人合体技可以达到最大伤害），援护攻击最佳对象是ゼンガー和开装甲利昂的人，然后リューネ和マサキ也要带上，这个作用后面会说。要想一个回合击破最终Boss，没有"再动"这个技能是不可行的，OG中拥有"再动"这个精神指令的机师共有3位：ラトゥーニ、ラーダ、レフィーナ。方法没什么可说的，以下以ATX路线为例，正式开打前可以先用エクセレン的精神"脱力"尽量降低Boss的气力，最低可以降到50，然后用エクセレン、アヤ、ライ与キョウスケ&リュウセイ小队邻接，使用两个合体攻击虐杀Boss，行动完了，马上使用再动，继续轰杀，EN不够就用アヤ的精神"补给"，连续几次就可以击破boss，不给它任何恢复的机会。需要注意的是，当Boss的HP分别降到不同程度的时候，就会出现3批援军，一批比一批强，而且它们都是以Boss为中心散开（见图3），这个时候魔装机神小队就发挥作用了，マサキ和リューネ加上热血使用地图武器攻击，アヤ也可以放地图炮来帮忙蹭血，一次就可以得到大量的金钱和PP，为下一周目做点准备。



最终话一回合Clear可行性分析

前面笔者没有提到一回合过关是因为不推荐这种方法，一是流失了很多金钱与pp，二是比较无聊，会有一些强制的要求，只能说喜欢搞些研究的朋友有兴趣可以试试。要想一回合clear本关，有几个角色是一定要练的：1、ラーダ这位女性机师很容易因为肤色的问题而被玩家抛弃，但她却是本作最强的辅助性角色，精神方面最早拥有"祝福"和"再动"，而且双人份精神为独一无二的"期待"，技能方面习得SP回复、集中力、SP提升，外加ACE奖励追加SP+20，典型的精神病患者。为什么说ラーダ是一回合clear中最重要的角色？因为ラーダ习得集中力后，双人份精神"期待"只需要消耗40，而它的效果是恢复50的SP，这就为更多次的"再动"提供了条件。本关开始前，将ラーダ换回初始机体，这个机体可以装配4个芯片，带上所有恢复sp的芯片。只要"再动"的SP消耗不够了，就马上使用精神"期待"或者磕药进行恢复。2、嘉妮特和エルザム，使用这两位的原因是可以使用精神"大激励"，效果为我方所有机师气力+5，这样可以最快实现我方所有机体合流，给这两位出击机体记得加上气力+10的芯片，因为"大激励"是属于双人份精神。3、ラトゥーニ、レフィーナ，拥有精神"再动"，最好在之前就习得SP提升和集中力。

布阵相关：需要注意几点：1、ラーダ周围布置人员SP一定要高，这样可以方便来回解散和合流连续使用"期待"，周围的人用完了，其他带有觉醒的人员再动一次后继续合流和解散直到boss爆掉。2、攻击部队人员，最好都加上移动力提升的芯片，放在阵型的前列。キョウスケ、ゼンガー、レオナ、ライ都有加速，灵活应用，目标就是最快冲到敌人阵前摆好阵势。剩下的就是重复前面一回合击破的过程。

OG2中的最终Boss同样可以用这个方法来榨干所有闲杂人等的精神，实现多次"再动"，再用一击必杀炮加上直击和魂就能一回合击破。不过实施的人员有点变化，OG2上加入的リン，期待只需要消耗32点SP，更加实用，用来主要实施"再动"的最佳人选是阿卡非米，她的再动只需要消耗40sp，基本上一次期待就可以再动一次，唯一缺点是她没机会装芯片，可以让ラーダ带满回复sp的芯片辅助。

监察者三人众击破之道

在GBA版的Og2中，第15话中大战监察者三人众的战役让人津津乐道，只要在这关按顺序击破三位BOSS就能拿到：钢の魂、勇者の印、高性能电子头脑、シシオウブレード、G·インパクトステーク。在OGS中，这个战役完美地保留下来，玩家仍然要想办法击破这三位将军来赢得额外的奖励。当然要击破这三位boss不是什么容易的事情，不但皮厚血多，攻击力超高，外加EN回复和光束武器吸收（凡是武器前面有个B的标志都会被吸收）的机体技能，更要命的是那高达9级的底力。要想击破三位boss就要利用本关的地形，在按叉键调查地形后，你会发现，在月球上可以提高防御率和回避率，同时每个回合都会回复EN和HP。以上是一些基本的内容，击破方法因人而异，因为笔者此前有继承OG的存档，所以相对简单一些，不过仍然苦战近50回合，大的方向应该都是一样，区别在于回合数的消耗，使用ギリアム一个人利用精神只在反击中回击敌人，可以比较安全地消灭三位监察者，不过回合数消耗会很多，需要一定的耐心。注：ギリアム的最后一个武器虽然是B属性，但是附带バリア贯通，不会被吸收。如果用有残弹的武器消耗完了，可以返回飞龙改中进行补充。

击破指南：这种方法比较推荐有OG继承关系的，因为需要很多钱，在本关以前尽量将レフィーナ的飞龙改改造，改满的奖励为命中率提高20%，同时要给飞龙改装芯片，这关以前应该可以拿到一个提高装甲和en的芯片，还有一个位置可以给命中率。因为飞龙改在战役中基本上要抗住所有攻击，然后レフィーナ要学会技能"SP回复"，需要PP为80点，在本关以前就要学会，因为这关是没有整备画面的。战斗方面主要是阵型，虽然敌人有三个，但他们都只会攻击自己固定的目标，其中アギーハ会针对リューネ攻击，シカログ会猛攻飞龙改，メキボス则只会攻击ギリアム。首先当然是全部都站上月球，让流尼和基里亚姆与母舰邻接，这样反击的时候，如果无法回避，可以利用飞龙改来挡，因为基里亚姆自带有SP回复，他和飞龙改就是攻击的主力，击破的顺序最好为：シカログ、アギーハ、メキボス。メキボス一定要最后一个击破，不然就算击败三天王也不会拿到奖励+。具体的战位（见图6），各位玩家可以自己斟酌一下，还有就是多记录，这次OGS的命中率有些RP，多记录绝对有好处。





鬼武者觉醒

第九话

阿伦和雏菊成功地潜入了秀次的府邸，她们所扮演的舞者令所有人如醉如痴。另一方面，美树还在为拯救关白秀次而忙碌着。在与秀次的夫人一之台长谈之后，她受到了怪物的袭击，幸好前野景空及时救下了她，并且谈到了幻魔的事……

□责编／小沛

这天，四条河原上也是一番热闹的情景。

阿伦坐在席子上，看着乐屋外的客人们，兴奋地对雏菊说道："真不得了啊，小菊！今天也来了这么多的人，这样一来就算我不做净化师也能赚到大把大把的钱！"

"净化师的职责不只是赚钱吧。你要是变成了专职艺人，那天海殿下可就有大麻烦了。"雏菊拿着从南洋传过来的镜子，照着阿伦的脸继续说道："而且我们要尽快进入到聚乐第里面。如果我们只是在这里取悦那些客人，天海殿下和风丸也无法行动。难不成你还想让关白亲自来迎接咱们吗？"

"哎呀，真是的！你怎么就不能像你的外表一样稳重点呢？老是这么心急。冷静点冷静点！"阿伦坐在那里，拍着胸口，一脸自信地说道。

"现在的客人中，武家的人越来越多了，这样下去早晚会出现更大的人物。今天我就看见了。"

阿伦有些得意地说道："你知道木村常陆介吗？听伴奏的人说他就是丰臣绣次手下的重臣。"

"木村殿下……他的儿子是不是在大阪服侍太阁的重成殿下？他不是太阁手下的人吗？"

"这个我不是很清楚。"阿伦挠着头，表情中没有自信。

"不是听说之前在聚乐第有过一场大战吗。那时候在京都中有很强的幻魔之气。一定是太阁干的，制造出幻魔作为讨伐关白的军队。"

"嗯，一定是这样。"雏菊停止了化妆，点了点头。

"我特意留了个心眼，向熟悉的船家打听了一下。听他说确实有大量的军队从大阪出发，坐船来到了京都，而且其中有很多看起来不像人类的巨汉，还有很多拿着常人不可能拿动的兵器，比如巨大的石棍什么的。"

雏菊顿了一下，继续说道："而且带领这些士兵的大将就是太阁最亲近的臣子——上了年纪的石田治部少辅三成。"

"是太阁的亲信中最亲信的家伙对吧。看来秀吉是发觉了秀次已经变成了幻魔，才出动了军队进行讨伐。"

阿伦接着雏菊的话推测道："进攻绣次的军队里混杂了幻魔，但是秀次现在还活着，说明太阁的军队战败了。看来现在京都和大阪是彻底决裂了。但木村殿下没有被杀死，而且还在服侍秀次，说明他们应该是一伙的。"

"哦，原来如此。"

雏菊摸了摸阿伦的头，笑着说道："很聪明嘛。阿伦。"

"哼哼，不知道了吧！这就是用头脑帮助天海的阿伦大人！"

雏菊看着得意而又有些可爱的阿伦，故意用严厉地口吻说道："不管你多聪明，现在赶快化妆！"

"是是是，还有我的那个法术，也要尽快发动了。"阿伦拍了拍手，好像刚刚才想起来。

雏菊皱了皱眉，脸上尽是厌恶的表情："到底还是要使用那个？"

"还用说吗！要不是我的幻术，咱们在这里哪能得到这么好的评价……"

雏菊摇了摇头，打断了阿伦的话："但是，自从我进入艺人这个行业，一直都是靠不断练习来提高的。现在我以女儿之身饰演男性，而且还能做到如此的地步，是老天赐予我的恩惠。所以才有这么多的观众来看。如果要我用骗人的方法来获得观众的喜爱或是高评价，我宁肯什么都不做。"

"你这么说让我怎么办。你不是一定要履行和美树小姐的约定吗！"

"这倒是没错，不过……"

"到底哪边重要啊！我觉得小菊是个了不起的人。但是现在比起吸引武家的注意，不是还有更重要的事情吗！"

阿伦睁大了眼睛，两个大大的瞳孔中透出了真切。雏菊慢慢放开了紧皱的眉头，点了点头。

"所以啊，来吧。小菊你的职业道德以后再谈也不迟。"

"……好吧。"

阿伦看着涨红了脸的雏菊，微笑着坐到了镜子前面。

雏菊的脸上画着和大阪的细川屋一样的脸谱，她是流浪的枪师，就像她的艺名——名护屋山三郎一样，象征着残酷的生活。

阿伦在眼睛下方画着一条红色的线，就像血泪一样，象征着悲伤。

山三郎是她倾慕的对象，却又是她的仇人，一个不幸的姑娘，一个悲壮的爱情故事，通过二人的枪与刀和舞蹈表现出来。

阿伦急急忙忙地化完了妆，向雏菊招了招手："小菊快来，我要施法了！"

阿伦和雏菊面对面地坐着，握着对方的手，嘴中轻声地念着咒语。

雏菊感觉那咒语好像在阿伦体内膨大起来，通过阿伦的双手传到自己体内。

手掌越来越热，阿伦体内的力量在二人身体中来回传导。

"好了，完成了。可以放开手了。"

雏菊睁开了眼，一瞬间她好像看到了四周都是黑色的羽毛，但一瞬间又都消失得无影无踪。

虽然舞蹈是两个人配合，但与专业的艺人雏菊相比，阿伦的动作还是有些许破绽。但在观众眼中，二人的舞蹈天衣无缝，甚至可以说是绝配。京都的观众们每次都看得目瞪口呆，就算是秀次手下的舞蹈家们也无法与二人相提并论，这就是阿伦的幻术。



二人的气息相通，在观众眼中，二者就像一个人一样，无法区分谁是谁。凭借幻术，阿伦和雏菊——名护屋山三郎和出云的阿国，二人的歌舞成为了京都人们口中相传的话题。

雏菊虽然是艺人，却也保持着武家的矜持，对于这种用幻术博得喝彩的做法，心中还是觉得有些卑劣。阿伦也随时留意不去谈到这个话题。

"加油吧小菊！"阿伦拍了拍雏菊的后背。

从阿伦的手掌中，传来一股难以名状的温热，这温热，解开了雏菊心中长久以来积攒的劳苦。

雏菊站住了脚步，彷佛突然想起了什么。——自从父亲被讨伐，自己就开始侍奉玉子殿下。现在对任何事物都有些玩世不恭。就算不被世上的任何人认可，我也要继承父亲之名，展示枪术。身是艺人，心却是武士。这是我的信条，但是……

阿伦先上了舞台，台下传来了无数的掌声与喝彩。在人们的欢呼中，阿伦独自起舞。服侍艺人的姑娘急忙向雏菊说道："山三殿下，该您出场了！"

"好，我知道了，你辛苦了。"雏菊微笑着回应道，心中却依旧思考着。——我的信念，我的信条，只属于我一个人。但是阿伦却是为了更大的意义在战斗。她面对的是关白与太阁，两个将天下一分为二的强敌，还有幻魔——这种不知道真正实力的敌人。她的目标，比我的所谓信条重要得多。想到这里，雏菊的内心平静了些许。

放弃了武家的生活，来到四条河原的小屋，拼命地跳舞。这，只是为了实现自己的信条吗？不，我的舞蹈，可以让客人们愉悦。他们欢笑，他们感激，给了我继续努力下去的动力。履行和美树小姐的约定，实现玉子殿下愿望，还有，用自己的能力帮助天海殿下和阿伦去战斗——大家，紧密地联系在一起。

"这，是我的，不，是我们，名护屋山三郎和出云的阿国，无论是面对阴云还是阳光，我们都要起舞，为了人们，为了自己。"雏菊的脸上晴朗起来。

"山三郎殿下，该您出场了！"雏菊拿起大长枪，自信满满地走上了舞台。

"哦！"台下的欢呼随着雏菊的登台再一次响起。在欢呼声中，雏菊举起了长枪，和阿伦翩翩起舞。

此时，美树正在聚乐第主殿内侧的正室中为夫人一之台梳理头发。

夫人这年三十四岁。她是公卿・菊亭晴季的女儿，虽然年纪比秀次大了不少，却一心辅佐秀次，管理后宫的勤务。

到底是公卿的女儿，对世间状况并不了解。但是，对于秀次被太阁所疏远的事情，心中还是会有不安吧。她和自己的亲属联系，向进出聚乐第的商人们打探，拼命地调查世间的动向，为了秀次，有些心力交悴。

这天，一之台的情绪依旧低落，她向美树问道："美树……前几天，我听到了一些不好的传言。听说大阪的军队来进攻聚乐第了，这是真的吗？"

"啊，是，御台殿下，这个……"美树一时语塞。

一之台面色严肃，继续说道："自从秀赖殿下出生，太阁殿下就开始疏远关白殿下，这一点我可以理解。但是现在居然派军队来进攻，说明事情不一般。前几日有一晚我听到了整夜的炮声，是不是就是那个时候？"

"是，为了不让您以及其他人担心，所以没有告诉您实情。"

大部分的侍女只是负责照顾内室的夫人们，而美树不同，不仅要照顾内室，还要侍奉秀次。

当丰臣秀次还在叫三好秀次的时候，美树就已经开始服侍他了，所以现在无论是内室还是殿前，美树对两方的事情都比较通晓。或许就是因为这一点，美树很是辛苦。

就任关白以来，秀次把重心都放在了文化上面，苦读书文，作为一个文化人处理政务。然而，他本来却是一个喜欢出风头的武人。

在被秀吉疏远后，或许是为了抹平屈辱感，秀次开始拼命修炼武艺。召集武术家，设立道场，集结各门派的高手，自己也埋头在武艺的练习中。而后又得到了幻魔之力，并将这种力量向着极致修炼。

也许是他那个不同于人类的身躯，没有疲惫这种东西产生，秀次日夜不停地与高手们练习武艺。武艺练习使得秀次的好斗心越来越大，幻魔那残忍的性格也慢慢体现出来，

召集来的艺人、武术家，秀次对那些技艺不成熟的人，以及那些自己不满意的人，丝毫没有怜悯之心，无数条命在秀次的剑下消失殆尽。如果让夫人知道了殿前的那些惨无人道的事情，她一定会去指责秀次。

看着踌躇的美树，一之台说道："你不想让我知道，我可以理解。而

且我大致也能想到一些事情。那些关白殿下召集来的艺人，有很多突然就消失了。”

一之台叹了口气，继续说道：“后来，我特意问过护卫人员，但是他们都顾左右而言他。所以，我大致也猜到了其中到底发生了什么。”

“御台殿下……”

“我很清楚，关白殿下是个无论对什么事情都要求严格，力求完美的人。或许，这就是他无法饶恕那些不刻苦磨练自己技艺的艺人的原因吧。”

一之台的语气显得很悲伤，但是美树却不知该说什么好。

在寂静中，美树继续为一之台梳理这头发。

一之台用哀伤的表情看着美树，慢慢说道：“你从很久以前就开始侍奉关白殿下了，这些事情也许对你来说无关紧要……但是，我希望你能劝一劝关白殿下。如果是我说的话，关白殿下肯定不会听的，但如果是你，或许他会听进去。”

“这个……但是……”

美树刚要说什么，一之台打断了她。“我知道现在太阁的所作所为很过分。但是，现在伤害无辜的百姓们，关白殿下的后路就没有了。至少不要向太阁殿下……”

一之台停住了，她觉得胸口仿佛有一块巨石，压得自己透不过气来。她深深地吸了一口气，继续说道：“现在，太阁殿下除了保卫自己的天下，不会在意其他的事情对吧。但是，在秀赖殿下成人之前，关白之位一定要由丰臣家的人来守护。太阁殿下现在只是被这个道理迷惑了而已。和这样的太阁作对，一定不会有好结果！”

一之台的眼神中出来焦急，还有些恳求。

“如果太阁殿下调动大军攻下了京都，那么不只是我，就连从诸国来的侧室们以及她们的孩子们都会被赶尽杀绝。我早已做好了这种准备，但是，那些孩子是无辜的，想到这些，我的心就会很痛。”

“御台殿下，这……”美树想要说出绣次的秘密。

——秀次已经不是以前的那个秀次了。是幻魔，一种拥有超越人类力量的异形。拥有了这种力量，即便是君临天下的秀吉，一个人类，也无法与之抗衡。

但是美树把这些话又咽了回去。秀次抛弃了人类之身，成为了幻魔。这件事除了木村常陆介、前野景定等少数亲信之外，就只有美树一人知道。

当美树从玉子那里得知了幻魔这种东西的存在，心脏彷佛都要停止跳动了。

另外，秀次变成幻魔之后，粗暴的行为确实与日俱增。如果把这些都告诉一之台，她的内心一定承受不了。所以，美树把已经到了嘴边的话又咽了回去。

“是……也许关白殿下会听取我的劝诱，但是御台殿下所担心的事情我也一样担心。我会尽快去找关白殿下的，请您放心。”

一之台看着美树，脸上露出了微笑：“我想，就算关白殿下听取了你的意见，太阁殿下也不会轻易放过关白殿下。说不定会让关白殿下切腹谢罪，我也会被斩首……但是，在这之前，在能力范围之内，我想救助那些侧室以及孩子们的性命。美树，你也一定要逃走，那些离关白殿下越近的女人，越难保住性命。”

一之台突然感觉到了美树的哀伤。——难道，我连和关白殿下一起被讨伐的资格也没有吗？如果秀次殿下战败了，一之台殿下和那些侧室一定会被一同处死。这和玉子殿下的父亲明智日向守殿下战败时一样。信长殿下对于背叛同伴的人会采取极端残酷的处置。所以，学习信长殿下的太阁殿下也一定会这么做的。

“但是，我并不是侧室。虽说是侍奉秀次殿下，但也只不过是个侍女——所以，即便秀次殿下战败了，我也没有资格一同赴死。”

这让美树无比悲伤。

一之台看着悲伤的美树，安慰说道：“怎么了？放心，你不会被牵连的。”

“不是这样的！”美树很想大声说出这句话。但是，在正室的面前，是不能这样做的。

侍女与正室之间的身份差别，挡在了美树的面前。美树紧咬嘴唇，什么也没有说。

一之台看着美树，转换了话题：“对了，今天早上木村殿下说在四条河原又两个评价相当高的艺人，打算在晚上把他们接来。”

“是……”美树的声音中丝毫没有生气。轻声问道：“是什么样的艺人？”

“这个嘛，听说之前没有人见过他们那种舞蹈。使用真的刀枪，像熊熊燃烧的火焰一样的舞蹈。名字嘛，一个叫名护屋山三郎，另一个叫出云的阿国。”

“名护屋山三郎？！他真的叫这个名字吗？！”

听到这个名字的一瞬间，美树心中的那把枷锁一下子变得粉碎。一之台被美树的反应吓了一跳，急忙“是是”地回答。

“他们住在四条河原的小屋里，最近每天都有很多的人去看他们的舞蹈，其中不乏武家的人，而且对他们的评价极高。所以木村殿下决定召见他们。”

“是这样啊……谢谢您告诉我，御台殿下。”美树的声音中又透出了欢快，她的心中又燃起了一丝希望。——雏菊小姐还活着！她从比睿山的讨伐中逃出来了，现在还来到了京都！

美树的胸口热了起来。如果雏菊小姐还活着，说明她找到了净化师。说不定那个一起跳舞的出云的阿国就是净化师。

从一之台的屋中退出来后，美树的心中突然涌出了一个从没有过的想法。——秀次殿下想要的是鬼之笼手，如果秀次殿下是为了鬼之笼手才进攻比睿山的话，那么把鬼之笼手从秀次殿下身边拿走，他就可以恢复原貌了。回复到，以前那个温和的秀次。

但是，拿走鬼之笼手后秀次殿下是否真的会恢复原貌？而且，我根本不知道鬼之笼手在哪里。

美树的心情又悲伤起来。美树从外面的房间向自己的屋子走去，通道两旁有两个石雕的虎头，这里在白天也显得黑漆漆的。

“这里……真让人害怕……”美树觉得周身一股寒气，身体不由自主地开始发抖。

原本，美树不是一个胆小的姑娘。但是，自从得知了有幻魔这种怪物在人世间横行，美树就开始害怕黑暗。她想赶快通过这里，但是，就在这时，突然从头上传来了野兽低吼般的声音。“……嗯……”

美树停下脚步，惊恐地抬头看去。光线不自然的阴暗下来。一个身形巨大的怪物，穿着甲胄，高高地举着一柄大斧子，双目通红。

“啊！”美树一声惨叫，就在怪物将斧子砍下的一瞬间，美树拼命地向后一闪。斧子剁在了地上，整个聚乐第好像都摇晃起来。

怪物怒吼着再一次举起斧子，向美树走来。美树拔腿想跑，脚下却绊住了，摔倒在地。想站却站不起来，只好坐在地上手脚并用向后退去。

大斧即将向美树砍去。

“退下！怪物！”刹那间，随着一声怒吼，一个年轻的武者出现在美树和怪物之间。

怪物也怒吼着，向着这个新敌人砍下了大斧。但是，年轻武者的剑更快。闪电般的一击正中怪物的躯体。大斧掉在地上，怪物惨叫着倒了下去，痉挛了几下便不动了。

美树茫然地看着眼前发生的一切。她想站起来，却一点力气也没有。年轻的武者扶起了美树，说道：

“是美树殿下吧。这里很危险，请这边走。”

“啊，是景定殿下。”

这个人，就是前野景定。美树拼命地握着景定的手，快速地跑开了。

来到了明亮的马场，景定问道：“美树殿下，您有没有受伤？”

“是，我没有受伤。谢谢您救了我。”美树颤抖着双肩向景定致谢。

景定安心地笑了笑，说道：“不过您的脸色可不好。也难怪您会吓成这样，一般人遇到那种怪物都会有这种反应。但是请您千万小心，最近好像很多地方都有这种怪物出没。”

“这个，难不成……那个怪物就是……”美树脱口问道：“在城里突然出现，伤害人类的怪物就是那种怪物吗？”

“您说的没错。在城里巡逻的士兵以及艺人当中有很多人都见过。有些被武术家消灭了，但也有些逃走了。不过幸好没有出现大的伤害。”

“景定殿下，我在关白殿下的寝室中见过那种怪物。”

说，还是不说，美树犹豫了一下，还是决定把那晚看到的东西告诉景定。

“那天您和关白殿下在一起，怪物袭击关白殿下，但是被关白殿下一刀就杀死了。”美树想起那时的情景，现在还心有余悸。但是美树决定向景定全盘托出。

“还有一个像昆虫一样的女人，拿出樱花花瓣一样的虫子……关白殿下把虫子都吃了下去。……从那时起，关白殿下的样子就发生了变化。”

“美树殿下，您看到了那些东西吗？”景定的表情有些灰暗，摇着头说道：“那个女人自称叫奥菲莉亚。听了那个女人的话之后，关白殿下为了获得不逊于太阁殿下的力量，所以……我觉得关白殿下实在是很不幸。那个女人其实是……”

“是幻魔……对吧……”美树轻声说道。

景定有些吃惊：“您连这些都知道了？”

“其实，原本我也不知道。看到关白殿下变成了那样，我不知道自己该怎么办才好……所以，我就去了大阪，找到了玉子殿下。”

“您去求助玉子殿下……”

景定的妻子阿长，就是玉子的女儿。而玉子又是明智光秀的女儿。由继承了鬼之力、与幻魔军队作战的明智左马介秀满抚养长大。所以，她才知道幻魔的存在吧。而娶了玉子女儿的景定，知道幻魔的事情之后，也不会觉得不可思议。美树暗自想到。

景定看着无言的美树，满脸尽是悔恨的表情。

“我，实在是太愚蠢了。我觉得关白殿下很不幸，很可怜，而且太阁殿下早晚会除掉关白殿下的。以关白殿下现在的实力，和太阁殿下对抗不知道会有什么结果。那个女人就在这个时候出现了。”

“是她告诉关白殿下幻魔之力的吧。”

“我早就听说过幻魔的事情，那时候还觉得有些不可思议。但是现实中的确有幻魔存在。而且，正如奥菲莉亚所说的，幻魔出现了，并且袭击了关白殿下。”

奥菲莉亚对秀次说，以他的技术能够打倒幻魔。果然，秀吉用自己的剑术杀死了前来袭击的幻魔。随后，奥菲莉亚拿出了幻魔虫，并告诉秀次，吃下幻魔虫后人就会变成幻魔，能够拥有超越人类的力量。

“秀次殿下的剑术确实了得，但是自从获得了幻魔之力后，秀次殿下的人类之心就渐渐消失了。那时候我要是阻止他就好了……”

景定的脸上尽是悔恨之意。

(未完待续)





F先生的口袋（三）

那个心愿——可能实现吗？

是否拥有过很多——不一样的梦想？

如果全部全部全部——通通实现的话？

乙一的“不可思议的口袋”里头，有这无限宽广而清澄的世界！

■■■4■■■

我醒来后从窗户眺望外头。十二月三日天气晴朗，就像擀面皮一样薄的云贴在高空。我拉上窗帘，换好衣服准备外出。看看时钟已经接近中午。由于昨晚直到很晚都还在井上京子家，所以比较晚睡觉，也比平常还要晚起床。

我将包包侧背之后走出家门。气温比上周还要冷上有大截，即使穿上厚外套依旧感到寒冷。叶子落光的树木冷风吹过，宛如针一样细的枝条前端不断颤抖。

我快步走向井上家。我担心水槽里的裕也可能会遭遇危险，想象过那个美丽的蠢蛋可能会一时发作，把水槽里的东西冲进排水口，所以我必须在她身旁监视她不要做这种事。

我抵达门前按下门铃，不过感觉不到井上京子会出来迎接，或许是用任意门外出了吧，于是我自行进入屋内。我已经找到放大门钥匙的地方了，不过井上京子人在家里。

她躺在客厅沙发上睡觉，还流着口水。似乎是我太晚来，不小心松懈下来之后就睡着了。从玻璃窗外照进来的阳光洒在她的脸颊上。

水槽跟昨晚一样被放在沙发旁的矮桌上。以放大镜看去，大家似乎都还很有精神，好几个男生的视线被躺在沙发上熟睡的井上京子所吸引。我找到了　V本导师，他指着井上京子好像要说些什么。

我再次观察在沙发上熟睡的井上，她的上衣口袋露出白布的一小角。我知道　V本导师想说什么了，不能放过井上京子睡着的机会。我不动声色地将手伸向她的上衣，水槽里身高五厘米的人们也站起来注意着我的行动。

我的指尖抓到白布的一角了，手中传来那种无法形容的神秘触感，肯定是四次元口袋。井上京子熟睡的娇小脸庞就在眼前，我一点一点将白布从上衣口袋里头拉出来。

此时门铃响起，悦耳的电子铃声响遍屋内，但没有吵醒她，反倒是我吓了一跳，朝玄关转过身去，因此我背在肩上的包包碰到她的手，使得井上京子张开眼睛。

“哇啊！”她喊着，并且慌张从我手中抢回四次元口袋，还手忙脚乱拿出震撼枪指着我。

她的动作实在是相当危险。之前我们曾在废弃大楼玩震撼枪跟空气炮，当时她也差一点打中自己的脚。

“竟然趁我睡着的时候偷袭，我看错你了！”

她似乎是真的很惊讶，说话的时候震撼枪的前端在颤抖。

“有访客哦，怎么办？”

只要有人打电话进来，井上京子都会好好应对，并且表示自己没有失踪。她从新闻报道里头得知媒体记者会主动寻找失踪人口附近的邻居做访问，为此她对外强调自己并没有失踪，有访客的时候，井上京子也有必要前往大门口做出应对。

门铃又响了。

“……松田请留在这里吧,绝对不可以跟过来。”

井上京子说完，就以震撼枪指着我,缓缓后退消失在走廊。

我避开她的注意力,站在客厅门口往玄关看去.走廊前方可以看见她的背影。

“请问是哪位呢？”井上京子隔着大门问着。

“午安，我有些事情想要请教一下……”玄关大门的另一侧传来女性的声音。

“有事情要问我？”

井上将大门打开，站在外头的是一对男女，他们都穿着套装，看来应该都是二十几岁的人。

“你就是井上京子吗？我是在学校问到住址之后过来的。太好了，因为你比较晚应门，我们还以为已经来不及，你就这样消失了呢。”那名男性说着。

我在心中重复着他”已经来不及”这几个字。

他们从胸口口袋取出手册给井上看，此时我才终于察觉到他们是警察。

“那是什么？”女性指着井上京子的手边如此询问。井上京子的右手还握着震撼枪。

“这是……玩具。刚刚我还在跟朋友玩游戏……”井上京子说完便将震撼枪放在鞋框上。

她面对警察似乎很紧张，放开震撼枪之后，就再也没有往我这个方向看过来了。

我感觉到胸口深出的心脏开始加速跳动。

“你知道最近这附近经常发生失踪案件吧。”

井上点头作为回答。

我做了一个深呼吸，不动声色地做着暖身运动，然后开始拉脚筋。

“经过调查，似乎有一半的失踪人口都是你班上的同学，所以才会像现在这样，对这个班级没有失踪的人打听一些线索。”

井上京子静静聆听着警察的说明。

在充分拉过脚筋之后，我离开客厅往走廊上前进，细心地注意不要发出脚步声，然后朝井上的背后接近。

男警察发现我的存在，并且询问”这位是？”井上京子回过身来，跟我开跑朝她撞去几乎是同一时间。她猛地跟站在玄关的两名警察摔成一圈，我也是因为裤子容易在地板打滑而差点跌倒，不过还是勉强维持住重心，以右手抓起放在鞋框上的震撼枪。

我将震撼枪的枪口指着想要起身的井上京子，并且按下扳机。光在我的手边凝聚之后释放出去，井上因为恐慌而紧绷的表情在一瞬间发出白色光辉。

不过震撼枪放出的光束没有命中她的身体。刚刚井上京子的鞋子滚到倒在地上两名警察的鼻尖，光束就只有打中那双鞋。发出电光之后，鞋子就像鞭炮爆炸一样被弹飞。撞到墙壁掉到地上的鞋子有烧焦的痕迹，还冒出袅袅白烟。

我再度按下扳机。不过在那之前，井上京子已经站起身子，没有穿鞋就跑出玄关。震撼枪的第二发光束烧焦了她飘扬裙子的一角。

我跳过倒在地上的两名警察，一样没穿鞋就冲出玄关。现在不可以被井上京子逃掉，必须用震撼枪把她打昏，夺回她藏在怀里的神秘口袋。警察们似乎也察觉到我手上的东西并不是玩具，后方传来了”站住”的叫喊声。

我追着井上京子在住宅街奔驰。虽然我朝着她奔跑的背景使用震撼枪，不过因为是边跑边瞄准，所以实在是打不中。往身后看去，警察也在追我。我在他们的眼中似乎是坏人，不过我没有空跟他们说明。

井上京子终于转弯了，我也跟在她的身后。我一转弯就举起震撼枪，想开个几枪威吓她一下，不过我却因为惊讶而没有按下扳机。

转角前方是左右架着篱笆的小径，而且前方是死路。没有看到井上京子的身影，她就像消失在空气中。

我闻到了扑鼻而来的清香，那是放在废弃大楼里的柑橘芳香剂的味道。我马上理解她使用了任意门，她所去的地方肯定是废弃大楼。任意门把两个空间连接在一起，因此香味才会渗透到这边，并且残留在空气中吧。

两名警察追上我了。他们看到前方是死路之后，便露出了安心的表情。两人的视线相对，确定我已经无处可逃。

我发现我还背着包包，难怪跑起来这么不顺，不过很感谢自己如此幸运。拿出之前一直放在包包里的竹蜻蜓，将它放在头上，按下按钮。已经不是恐慌的时候了。两名警察露出讶异的表情看着我。

螺旋桨开始旋转，因此卷起了风。全身被飘浮的感觉笼罩。脚底地面的触感消失了，头顶的电线朝我逼近，好不容易避开之后失去平衡，只得借用旁边屋子的屋顶当作踏板。警察们惊讶的表情在脚下逐渐变小，并排的房屋也逐渐变成迷你尺寸。

回过神来我才发现自己浮在天空，每个方向的视野都是一无所有的辽阔。我的周围只有风在吹，看不见墙壁或栅栏。市区的嘈杂声位于遥远的下方，传入耳中的只有自己的呼吸声。在我脚底的低处飞行的燕子一口气上升，擦过我的鼻尖继续飞向高空，我也学着它飞向更高的地方。

未来的道具不怎么需要控制，只要在心中想象就可以了。我紧握着震撼枪，避免它掉下去，并且让身保持水平飞行。螺旋桨造成的风笼罩全身，因此感觉身体就像融化在风中，成为天空的一部分。

我降落在废弃大楼的屋顶时，双脚传来麻痹的感觉。由于还不习惯，因此无法拿捏着地瞬间的速度。我按下竹蜻蜓的开关，并且从头上拿下来，收进我的外套口袋里。从井上京子的住处搭电车到废弃大楼，大约有十五分钟的路程，不过用竹蜻蜓只需要一眨眼的时间。

我沿着老旧楼梯走到三楼，大楼内部像冰箱一样冷。由于没有穿鞋子，水泥地的冰冷透过袜子传进脚底。我握紧震撼枪走进楼层内部，里头飘着柑橘的芳香。

里头摆着办公桌跟椅子，就像某间公司的一个房间。少女坐在窗户旁的椅子上，正凝视着窗外。看她剪得整整齐齐的马桶盖发型后脑袋，这个

人肯定是我平常在教室所看到的井上京子。由于只披着一件单薄的上衣，因此她看起来好像很冷。看来她并没有察觉到我，只是眺望着因为她而陷入混乱的市区。

我举起震撼枪以枪口指着她，在我按下扳机的瞬间，她举起手揉了揉眼角。虽然只看到她的背影，但也无法确认，不过她似乎是在擦泪。从震撼枪射出的光线，烧焦了她身旁办公椅的靠背。之所以会失去准头，是因为我犹豫了一下。

井上京子站起身来面向我。

“为什么你会在这里？”

大楼里响起她困惑的声音。她躲到了办公桌后面。

“因为要追你啊！”

“为什么？”

“为了打倒你！”

我手握震撼枪，横越楼层，前往她的躲藏处。然而她似乎已经在办公桌后面移动了，当我发现时她并不在原地。

“打倒我？”

井上京子的声音从原出的办公桌传了过来。

“我不容许做错事的人被放任不管！”

“怎么这样！”

井上京子站了起来。我认为这是个机会，因此以震撼枪瞄准她。忽然我察觉到她套在右手的简状物体而终止攻击。那个物体的形状像是截取战车大炮前端的部分而成。

“轰隆！”

在她喊的瞬间，套在右手那个圆筒的开口摇晃着。我扑到地上紧贴地面，刚刚我所站的地方，有一颗空气弹划开原本宁静的气息。随即周围“轰”地一声开始震动，玻璃破掉的声音以及办公椅下的声音灌进我的鼓膜，趴着的我背上跟头上洒下某些细小的碎片。我知道从她右手发射的空气弹，在打中墙壁之后，对周围造成了冲击。

那是盛空气炮的未来道具。乍看之下只是普通的圆筒，不过只要套在手上喊出”轰隆”这个关键词，圆筒就会发射破坏力惊人的空气弹。之所以要说出这个关键字，大概是因为它没有扳机吧。漫画里记载着并没有足以杀人的威力，不过破坏力却足以打断好几根肋骨。我开始对井上京子感到愤慨。

“如果手重伤该怎么办！”

我在办公桌后面匍匐前进。我觉得在同样的地方很危险。

“到时我会用『时光包巾』把你恢复成受伤之前的状态。轰隆！”

听到她这么喊之后，我刚刚用来躲藏的办公桌炸开了。变成奇怪形状的办公桌飞到空中，随着轰隆声，一股压倒性冲击朝我而来。而滚到地上，再度移动到其他桌子后面。

“你还不懂吧！我们不应该使用未来道具啊！”

拖着背包，背带已经沾满灰尘。我趴在水泥地上，混有泥土的汗水滑落脸颊，流进我的嘴里。我朝地上吐了口口水后大喊：

“放开口袋！不然我就跟你绝交！”

这时，我从桌子缝隙中看到井上京子蹲在后面的身影。她白净的脸颊满是汗水跟灰尘，应该是因为跟我一样在地上爬吧。

我以震撼枪瞄准她，并按下扳机，飘着灰尘的楼层一瞬间变成白色。光束通过时不知道有没有擦过她的肩膀，井上只有几根头发被烧断，在空中飞舞。

在我射出第二枪之前，她就已经以空气炮瞄准我了。虽然我想逃开，不过背包勾住桌角使我慢了一步。井上蠕动嘴唇轻声说出发射的关键字。

我面前的办公桌爆发开来，把我跟椅子一起带向后方飞去。我就像是被扔掉的破布一样，飞越楼层的半空中。视线整个上下颠倒，震撼枪也离开了我的手。

我以为会撞上墙壁，然而在这一瞬间，我撞破窗户玻璃，被震到外头，视野顿时从灰色的楼层转为一片蓝天。之后撞破窗户的办公桌，有一半以上露在外头。我的身体跟办公椅以及玻璃碎片一起在空中飞舞。底下有三层的高度。

要摔死了。忽然间，有东西拉住我的身体，使我不再往下掉。跟我一起在空中飞舞的办公椅以及玻璃碎片，以恐怖的速度在脚下逐渐变小，纷纷落在路面上。我们发出的吵闹声响似乎传到了外头，废弃大楼周围就像蚂蚁聚集到糖果旁边一样挤满人群，他们被掉下来的办公椅以及玻璃碎片吓得散开来。

是依旧勾住桌角的背包拉着我。我目前只靠着勾住前端的包包背带系吊在空中。

“松田！”

井上京子从隔壁的窗户探出头来俯瞰地面。她的表情十分苍白。

“松田你这个笨蛋！我不要你就这样死掉啦！”

从窗户探出身子的她朝地面大喊。我抓着包包的背带，从外头口袋取出竹蜻蜓。

“主角不会这样轻易死掉的。”

“松田？那不是松田吗？真的是松田！打小报告出名的松田！”

井上京子露出高兴的表情。

“井上京子，你惹我生气了。就凭你井上京子！”

在我对她露出恶性恶状的瞬间，办公桌开始扎扎作响。金属窗框跟桌子底部摩擦发出刺耳的声音。

“不要再动了！桌子好像要掉下去了！”

“你以为这是谁造成的啊？”

我把竹蜻蜓装在头上。我对井上京子的愤怒，似乎要害我的胸口烧起来了。

“井上京子，我要跟你绝交！像你这种做人又蠢，个性又差的胆小鬼给我滚！”

她收起笑容紧闭嘴唇，但我还是要把情绪发泄完才甘愿。

“混帐。你的所作所为根本就是丢脸的报复行为。呆子！笨蛋！你用错方法了！我再也不想看到你了！”

我的鼻子发出声音，原来搞不清楚我怎么会突然流这么多鼻水，不过看来我似乎是在哭。

“喂，你有在听吗，我已经对你厌倦了。我不再同情你了，我讨厌你。读者们一定也很讨厌你，不希望有这样的登场角色！”

我擦着眼泪如此喊着。原来以为她会回嘴，不过井上京子只是保持沉默，什么也没说。从窗户探出身子看着我的她，头发在冰冷的风中摇曳着。

“像你这种家伙，我光是看到就觉得不舒服，读者们也一定比较喜欢我可爱的弟弟，或是我这个个性大而化之的女主角。这么一来，我们只能拆伙了，真可惜，本来还想写成长篇连载，不过现在就算拜托编辑也不可能了，也无法再受读者欢迎了。小炖先生也已经不想再画你了，像你这样的家伙，一定会孤单到死的。我讨厌你这种人！”

按下竹蜻蜓的按钮之后，螺旋桨开始旋转。身体所背负的重力消失，因而变得轻盈，使我慢慢浮在空中。如此一来，桌子何时掉下去应该都无所谓了。

此时某个力道勒住我的脖子，使我在空中失去平衡，因为背包依旧被桌子勾着。

我啧了一声在空中静止，试着解开勾住桌脚的背包。我拉了几下包包的背带，随即再度响起金属的摩擦声。

“危险！”井上京子大喊着。

或许是因为我胡乱使力，有一半以上露在窗外的办公桌大幅晃动着。不过办公桌现在已经不成形，只能说是一个我张开双手也抱不住的金属块。这东西在浮在空中的我面前逐渐倾倒。

因为空气炮的威力而变形的金属块，发出刺耳的声音滑出窗外。从我的肩膀穿过腋下的包包背带还勾在上头。竹蜻蜓没有拉起整张办公桌的能力，要是办公桌沿着大楼外墙坠落，我就会跟着一起被拉向地面。

太阳在大楼外墙留下办公桌的影子。办公桌缓缓朝着正下方滑动，套住我脖子的包包背带被拉得紧绷。这次真的要死了。我如此觉悟之后，不由得闭上眼睛。

但是过了许久，这个瞬间依旧没有来临。我就这么浮在空中，一直听着竹蜻蜓的螺旋桨旋转的声音。我不知道发生了什么事。我打开眼睛确认状况，包包的背带依旧缠在我身上，包包也依旧被办公桌勾住。然而那张办公桌不知何时已变成钥匙圈一样的迷你尺寸。我转头往大楼的窗户看去，井上京子拿着缩小灯站在那里。

“你们两个，快给我下来！”

以播音机播放的声音响遍商店街一带，低头往地面看去，警察们像是要包围大楼般逐渐聚集。他们仰望着我以及井上京子，不过有几个人已经穿过大楼正面的大门。不久之后警察们就会爬上三楼了。

我朝着井上京子所在的窗户接近，让手脚碰到窗框之后钻进去。等到我降落在大楼里。便从头上取下竹蜻蜓，放进外套口袋。

“井上京子！”我的叫声响遍整座废墟。她的肩膀颤抖了一下。

“有，有……”

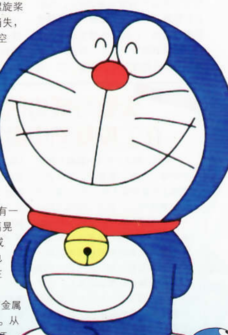
“给我咬紧牙关了！”

我走过去赏了她一个巴掌。

按着脸颊快要哭出来的她，掏出了四次元口袋。她已经没有要抵抗的样子了。我接过这个半圆形的白色带子，感觉整个事件终于落幕了。

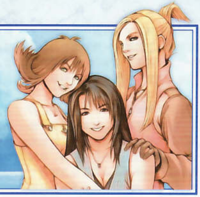
（未完待续）

□文/乙一



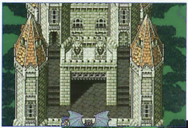
GAME FANTASY 电玩范特西

在以“游戏系统的乐趣”著称的FF系列中，《最终幻想V（FF5）》算是比较有代表性的一作了。这款作品对画面、系统等基础层面的精雕细琢即使在现在也令很多玩家为之倾倒。可以说，FF5中体现了FF系列从起步逐渐走向成熟的过程。本期的专区中将简单回顾一下这款作品。 □文/蓍子



基础与创意并重的精品 销量首超二百万的神话

FF5是SFC主机上的第二部正统FF，发售于1992年12月6日。SQUARE将“提升画面质量”当成本作的一大特征来对待，因此本作在画面表现上比前作有了整体性的提高。FF4虽然也为地图上的人物增加了点头等小动作，但真正让人物作出表情的是FF5。另外，本作还是第一款使用了汉字的FF。FF5的游戏系统非常著名，由于制作方主张在战斗中充分利用职业和技能而不是单纯依靠升级，本作的研究价值非常高，各种“极限挑战”层出不穷，“等级1单人全BOSS胜利法”等研究结果已经成为FF史上非常经典的话题。直到现在，研究派RPG玩家还经常提起FF5。另外，本作在世界观上沿袭了传统FF的老套路，“水晶”依然在剧情中起着中核作用。这个特征从续作FF6之后就发生了变化，机械文明之类的新世界观被采用，“水晶”的含义也和原来不同了。因此，FF5被很多玩家认为是“古典FF”的最后一作。SFC版FF5销量达到245万套，成了FF史上首部销量突破200万的作品。



←FF5的剧情依旧沿袭了前面几作FF的模式，四块水晶依旧在剧情中占据重要位置。



→FF5在画面表现上有了很大进步，地图上人物的动作和表情体现得尤为明显。



↑FF5的战斗非常注重战略性，只有配合得当才能收到最好的攻击效果。

充满了乐趣的转职系统 最大限度运用技能之力

FF5的转职系统是从FF3进化而来的。FF3在转职时需要角色拥有一定的“容量值”，但FF5中取消了容量值的设定。游戏中的每个职业都设定了一项可以选择使用的“职业指令”和一种具有特殊效果的“职业特性”。例如，骑士的职业指令是“防御”（一回合中受到的物理伤害为0），而职业特性是“守护”（替濒死的同伴承受物理攻击）。玩家在地图及战斗中可以选择的指令中除了“攻击”“道具”“职业指令”外，还有一项“追加技能”，玩家可以利用它来行使曾经学过的其它职业的职业指令。例如，给骑士装备白魔道士的“白魔法”后就可以自行使用回复魔法。玩家可以通过职业与技能的自由组合创出各种各样的战术，如果使用得当，战斗效率会大幅提升。不过，如果玩家搭配不当，也可能使当前职业的能力打折扣，因此算是一种比较考验玩家的系统。这个系统拥有很高自由度，因此受到了玩家的热烈欢迎，在以后的FF作品中也被多次借鉴。

隐藏敌人首次进入系列 高难挑战从此蔚然成风

FF系列如今每出一款新作，必定会有玩家热衷于寻找游戏中的隐藏BOSS，而这个设计正是从FF5开始的。这些与剧情流程完全没有关系，只为供玩家挑战而存在的BOSS存在于游戏中特定的场所，实力比主线剧情中的最终BOSS还要强大，但玩家可以主动避开这些战斗。SFC原版FF5中登场的隐藏BOSS共有4位：钱龟（**ギルガメ**）、奥米伽（**オメガ**）、神龙和模仿士格格（**ものまねしゴゴ**）。其中，奥米伽和神龙被设定成“千年之前从天而降的谜之兵器与神秘之龙”，由于当时的勇者们不是对手，只得将它们封印在次元的狭缝之间。在FF5中，玩家们可以在次元狭缝的迷宫里找到它们。特别是在宝箱里守护着终极骑士剑“诸神的黄昏（**ラグナロク**）”的神龙，很多玩家都曾在不知道的情况下打开宝箱而突然进入战斗，然后在神龙的一发海啸之下全军覆没，因此给人留下的印象非常深刻。在后来的GBA版中，制作方又追加了6位隐藏BOSS。

CHECK

失败与成功的移植作品并存 在二度复刻中追寻当年的足迹

和FF3相比，FF4的移植与复刻经历要“华丽”得多了，其中尤以掌机上的复刻版为多。FF4的第一次复刻是在PS上，共于1997年3月21日和1999年3月11日发售了两个版本。1997年发售的是面向日本本地连锁店中店头销售的单独复刻版，而1999年发售的是FF4、FF5、FF6同装的《最终幻想收藏版》。除了这两个PS版本外，FF4其余的复刻与移植平台全都是掌机。首次掌机上的移植是2002年3月28日的WS版，这是当时SQUARE和BANDAI联合在WS上进行的“SQUARE MASTERPIECES”计划的一环。在此后的2005年12月15日，FF4又移植到了GBA上。GBA版FF4在画面上进行了大幅改修，并追加了包括新迷宫和新装备在内的很多追加要素。此外，目前的SQUARE・ENIX还准备将FF4以和FF3相同的3D化重新制作的形式搬上NDS，发售日暂定为“2007年年内”。



↑PS版已经使用了3D制作的角色设定。

不经意间诞生的经典角色 源自上古史诗的搞笑英雄

作为“古典FF系列”的最后一作，FF5的剧情和人物经常被FF系列的爱好者们挂在嘴边。其中，有一位配角的光彩几乎超越了本作的主人公，以至于在以后的作品中不时作为客串形象登场，这就是FF5中大名鼎鼎的BOSS级敌人吉尔伽美什（Gilgamesh）。

FF系列中很多BOSS的名字都取自真实的历史典籍或神话传说，吉尔伽美什也不例外，他的名字源自美索不达米亚史诗《吉尔伽美什》。美索不达米亚（Mesopotamia）是伊拉克南部两河流域的古称，公元前5000年，这里诞生了人类最早的文明——苏美尔文明，它比古代中国、埃及、希腊和印度的文明还要早。美索不达米亚史诗《吉尔伽美什》是世界上最早的史诗，现存最古老的泥版制成于公元前2000年左右。吉尔伽美什是两河流域国家乌鲁克的国王，史诗中称他是先代国王和一位女神所生的后代，因此“三分之二是神，三分之一是人”。吉尔伽美什即位之初是位暴君，神为了惩罚他，用粘土制造了一位野人恩奇都（Enkidu），让恩奇都去制服吉尔伽美什。战斗最终不分胜负，吉尔伽美什和恩奇都因相互敬佩而结成莫逆之交。后来二人结伴出行，做了许多





为敌方角色们追加等级概念

在FF5中，不仅主角团队中的成员拥有等级，连游戏中的敌人也开始存在等级概念。敌人的等级会影响攻击力和魔法的成功率，有些敌人拥有过百的等级。某些魔法和技能可以暂时改变敌人的等级，也有些魔法只对等级为特定倍数的敌人生效，是一项需要注意的数据。



将游戏与电影相融合的北濑佳范



FF5的剧本和背景总设计师是SQUARE著名制作人北濑佳范。北濑佳范（Kitase Yoshinori）出生于1966年，后毕业于日本大学艺术系电影专业，1990年进入SQUARE公司，现任SQUARE・ENIX第一开发事业部部长。北濑的游戏开发时常借鉴电影的要素，这和坂口博信非常相似。虽然北濑本人对此表示异议，但他在游戏剧情结构、故事矛盾和画面表现上以电影作为范本的做法已经为人所熟知。北濑的制作理念对FF产生了很大影响，用影像事件取代文字事件，用立体世界取代平面世界等改革方向都和北濑的想法有关，FF10之后的作品中更是突出体现了北濑的表现风格。这些改革在老 玩家中反应不一，赞否两论的交锋非常激烈。不过，北濑在拓展游戏表现力上的功绩基本上是被业界所认同的。另外，北濑还对游戏中"自由度与诱导性的平衡"下了定义，如何让玩家在通关不受阻碍的基础上充分感受到游戏的自由度，是北濑一直在研究的课题。



有恐高症的正义剑士

巴茨・克劳扎

FF5的男主角，是个20岁的青年，出身于乡村，遵从父亲的遗言而乘坐陆行鸟周游世界，并卷入了传奇的历险之中。巴茨有很强的正义感和过人的剑术，却也有身患恐高症的一面。在SFC版中，主角的名字需要玩家自行输入，"巴茨"这个名字只能在包装盒背面看到，而"巴茨・克劳扎"的全名则是一直到官方攻略本出版才公之于世的。另外，美版中"巴茨"的拼写变成了"Bartz"。





Butz Klauser

屡遭厄运的善良公主

蕾娜・夏洛特・泰肯

FF5的女主角，19岁，泰肯王国的第二公主，性格非常善良，从不忘对弱者抱以同情和关怀。为了拯救飞龙，蕾娜自己吃下对人体有害的飞龙草，显示出为他人倾尽一切的一面。但实际上，这其中包含着蕾娜因无法拯救病榻上母亲而产生的后悔之情。不过，游戏中的蕾娜屡遭厄运，被恶灵附身，被毒箭射中，被魔物拐走等等，不断身逢险情，实在是个倒霉的公主。



Lenna Charlotte Tycoon



有益于人类的事，成为人人敬仰的英雄。史诗中的吉尔伽美什是一个典型的神格化英雄形象，美貌、强壮与智慧并存，勇敢无畏，不怕牺牲，具有凡人所没有的完美品质。

FF5里的吉尔伽美什是一个武士形象的怪物，身着重铠，手提长枪，使用真正力量的时候手臂会增加到八条，每只手中都握着不同的武器。在剧情中，吉尔伽美什是暗黑魔道士艾克斯迪斯的心腹。刚刚到达异世界的主人公一行被捉到了艾克斯迪斯的城中，吉尔伽美什奉命看管，却被只身潜入城中营救众人的加拉夫击退而任务失败。此后，吉尔伽美什又和主角数次交战，但都没有分出胜负，双方甚至产生了一种好对手间的友情。后来，在艾克斯迪斯城的战斗中，吉尔伽美什把城中宝箱里的假圣剑当成真圣剑用，结果闹了大笑话，气急败坏的艾克斯迪斯用次元魔法把吉尔伽美什扔到了次元的狭缝里。游戏终盘，来到次元狭缝中的主角再次见到了一直在此为生存而战的吉尔伽美什。从主角口中得知返回现实世界方法的吉尔伽美什独自离去，但当主人公一行陷入和狭缝深层BOSS死亡恐惧（Necrophobia）的苦战时，吉尔伽美什伴随着"如果这样回去，我会以污名存于历史！"的喊声再度出场，向众人分别留下遗言之后，用自爆和死亡恐惧同归于尽。FF5中的吉尔伽美什虽然是敌人，但很重感情，又经常犯些傻得可爱的错误，性格毫不招人讨厌，因此成了游戏中最受欢迎的角色之一，次元狭缝中自爆的情节甚至被爱好者们称为"整个FF系列中屈指可数的著名场面"。同时，FF5中与吉尔伽美什进行第二次战斗时的背景音乐《大桥的死斗》也获得了非常高的人气，这首植松伸夫创作的乐曲后来一直被当成吉尔伽美什的主题乐曲。

由于吉尔伽美什的高人气，FF系列开发者在后来的作品中曾数次引用这个角色。虽然制作方没有明言，但很多作品中的相关情节都可以看成吉尔伽美什被扔进次元裂缝后流落到其它时空时所发生的事。下面列出的就是曾经出现过这名角色的其它FF作品。

《最终幻想Ⅷ》：发生某事件之后作为辅助角色随机在战斗中出现，使用各种刀剑作出辅助攻击。

《最终幻想Ⅸ》：以一个四臂男人的形象出场。满足某项条件后，可以看到他再次将假圣剑当成真圣剑拿走的情形。

《最终幻想Ⅺ》：这个网络游戏把吉尔伽美什的名字给了一位NPC海盗首领，外形设计和FF5区别很大。

《最终幻想Ⅰ・Ⅱ ADVANCE》：作为FF1隐藏迷宫的新BOSS登场，寻找"传说的武器"，外形和FF5相同。

《最终幻想Ⅻ》：拥有DQ中的"王者之剑"以及FF系列历代名剑的BOSS，自称"伊瓦利斯第一强者"，但其实每一把剑都是假货。

《最终幻想Ⅵ ADVANCE》：作为幻兽登场，为寻找圣剑而在斗技场中出现，败给主角后会变成魔石，魔石的称号是"传说的剑豪"。

《最终幻想Ⅻ亡灵之翼》：在游戏的任务中出现。



"PS3 EXCLUSIVE"，这是本届E3索尼发布会上主持人对MGS4的定位，最近MGS的二十周年庆典上公布的众多系列新作也都是在PS系主机上发表，莫非小岛果真对索尼情有独钟？对于没有且买不起或是不想买PS3的MGS玩家来说，只能祈祷这个"PS3独占"只是限定时间内的独占了。 □文/北斗

METAL GEAR 猎狐犬基地

哲学家及其遗产大揭秘 富可敌国的巨额财产

关于"哲学家"以及"哲学家的遗产"应该算是MGS系列近期作品中比较关键的词汇了，特别是MGS3更是以此为中心展开的，本期我们将为大家介绍关于这两个词的真正含义，这对了解系列后面时间轴上的其他作品将有较大的帮助——当然，下面介绍的这些东东仅仅是游戏中的设定，请大家切勿与现实生活进行对照。

所谓的"哲学家"（The Philosophers）是指在第二次世界大战中由美国、前苏联和中国三个国家的少数极高层人员在暗中成立的一个秘密组织，这个组织的成员自称为"哲学家"。他们将其在二战中收集到的巨额财富聚集起来以备战争结束后使用，这笔天文数字般的财富被称为"哲学家的遗产"（Philosophers' Legacy）——在当时约折合一千亿美元！





二战结束后，"哲学家"这个组织也随即解散，这笔巨额财产暂时交由MGS3中沃根上校（Colonel Volgin）的父亲保管，并将它们分成许多份存入了瑞士、澳大利亚以及中国香港的银行之中。当"哲学家"彻底解散之后，沃根上校继承了这笔巨资，他利用财产的一部分投资建设了Graniny Gorki研究所以及Groznyj Grad军事基地，MGS3中那辆能发射核弹的可移动履带战车Shagohod开发计划也是用这笔钱资助的，上述事项都只花费了哲学家遗产总额中极小的一部分，由于所有遗产的分布点都记录在一卷缩影胶片中，只要得到这卷胶片就能得到这一大笔财富。MGS3中一切事情的真正幕后动机其实就是美国和中国两国为了收回自己那部分财产而发展起来的。

沃根在与Snake决斗前将胶片交给了The BOSS，The BOSS又在临死前将胶片给了Snake并让他重建"哲学家"组织，最后双面女间谍EVA趁Snake熟睡后偷走了胶片——不过她偷走的其实是假货，真正的胶片被Snake带回国交给了美国中央情报局（CIA）。需要指出的是，美国最后只得到了全部"遗产"的一半，另一半被前苏联的KGB所拥有。在后来MGS OPS的故事中，Ocelot从CIA高级官员那里得到了美国的那一半"遗产"并通过这笔钱建立了后来著名的"爱国者"组织（The Patriots），KGB控制的另一半"遗产"也最终被"爱国者"所得到。

斯内克的生存教官 被液体蛇谋害在家中



MASTER MILLER

HELL MASTER

米勒是SAS、绿色贝蕾帽、美国海军以及猎狐犬小队的生存教官，因其严厉被大家称为"魔鬼教官"。

反对核扩散的专家 揭露摩西岛事件真相



NASTASHA ROMANENKO

NUCLEAR EXPERT

反对核扩散运动的倡导者之一，在MGS1的影子摩西岛事件中作为Snake的核武器知识顾问加入到那次行动之中。

DEAD OR ALIVE

娜斯塔莎出生在乌克兰，她的家人包括她自己，都受到80年代末核电站泄漏的辐射。1992年她去了美国，成为一名废除核电站、核武器等的强烈倡导者。她加入了DIA（美国国防情报局）后遇见了未来的丈夫理查德·艾姆斯，然而他们的婚姻并不长久。离婚后娜斯塔莎离开了DIA成为一名军事新闻作家，并加入了堪培拉消除核武器委员会，会期过后，她以分析家的身份加入NEST（核子事故搜索队）。MGS1的事件结束后，她发表了《在影子摩西岛的暗影中》一书披露事件真相，如今无人知晓她身在何方。

MGS CHRONICLE 自由之子 序章

"两年前在哈德森河流域，我们得到一条机密消息，据说有一辆新型的Metal Gear正在被运送的途中。现在想来这整件事情真是错漏百出，不过可惜当时我们并没有及时发现。"

2007年某夜，华盛顿大桥，纽约。

大雨滂沱的华盛顿大桥上几乎看不到行人，一个全身笼罩在雨衣之中的身影因此显得格外突兀，即便是在这样的雨夜，他嘴角那一点忽明忽暗的火光也仍然清晰可见。忽然，这个身影将嘴角的香烟一扔，并疾速奔跑起来，扯掉身上的雨衣后竟然看不到人影，只能模糊地分辨出一个淡淡的身影毫不犹豫地从桥上跳了下去！成功着陆在运河上行驶的"发现者"号油轮之后，伴随着一阵火花闪过，一个熟悉的身影出现在我们眼前：Solid Snake！

隐形服在着陆过程中损坏的Solid Snake与搭档Otacon联系再次确认本次的任务：由于影子摩西岛时间后Ocelot将Metal Gear的测试数据公开卖了出来，所以现在只要你有足够的金钱就能进行Metal Gear的研发工作——不论是政府还是企业财团。据Otacon前不久从美国五角大楼的一次黑客入侵中了解到美国海军陆战队刚研发出一种新型的Metal Gear并准备进行测试，Snake此行的目的并不是要摧毁Metal Gear，而只需搜集到足够的证据并将其公之于众即可，舆论的压力会迫使美国政府放弃此项计划的。尽管直觉上有些怀疑这次行动会不会是别人的陷阱，但在看到Otacon自信的表情时，Snake还是开始了这次作战。



这时一队身着特殊服装的士兵从直升飞机上降落船头，并开始对船上的美国军人逐个清除，从服装上判断这伙人应该是前苏联士兵。"看来得到消息的并不只有我们啊。"潜入船首控制室后，Snake从计算机设定的航路上发现此行的目的是百慕大海域附近，也即是说这次的测试将是在无后援情况下的单独行动。在控制室外的平台，Snake偷听到一个女军官打扮人的通信，从对话中得知这艘船已经被这伙人完全占据，正当对方准备招呼直升飞机过来接应时，Snake突然蹿出并最终将这名前

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 人气女主角背后的故事 吸血鬼的迷情岁月



CASE1 EVA

作为MGS3中的女主角，EVA这个双面女间谍在玩家中有着极高的人气。在游戏一开始，EVA是以潜入KGB的NSA特工的身份与主角Naked Snake接的头，然而在游戏中她的真实身份其实是中国“哲学家”派出的一名间谍，她此次行动的目的就是得到“哲学家遗产”的埋藏地点。刺杀Snake也是EVA的任务之一，不过她最终放弃了这项任务，并把事情的真相通过录音带的方式告诉了Snake。需要指出的是，EVA带走的那盘有哲学家遗产资料的缩影胶片其实是被Ocelot调换过的假货，EVA本人也在1968年的越南战争中消失在河内，从此杳无音信。



↑EVA在玩家中的人气很高。

在《圣经》中，EVA作为人类之母，是上帝用亚当的一根肋骨制作出来的第一个女人，由于其受到蛇的诱惑偷吃了禁果，犯下原罪，所以人类因此被驱逐出了伊甸园。这个故事如今早已被大家所熟知。

CASE2 VAMP

关于VAMP这个角色，我们已经在之前的专栏中介绍过，从今年E3展上放出的视频来看，VAMP将再次出现在MGS4中与雷电展开对决。在MGS2中，VAMP速度极快、拥有不死之身（被雷电爆头都没事）、而且还吸血，这种种特征都与吸血鬼有着非常多的相似之处，真如他的名字“VAMP”是吸血鬼“VAMPIRE”的缩写一样。



→《惊情四百年》中的吸血鬼。

在众多来自西方的怪物中，吸血鬼的贵族气质和冷酷的魅力吸引了数不清的人去研究。理论上来讲，吸血鬼没有心跳和脉搏、没有呼吸没有体温，而且永生不老；同时，他们有自己的思想、会思考、会交谈、也会四处走动，甚至还会受伤和死亡。真正能对吸血鬼造成杀伤性的物品主要是阳光、银器或是用木桩刺穿其心脏等，看来在MGS4中雷电想要了结VAMP的话……

BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 防护毒气必备之面具 传说中的塑胶炸弹

CASE1 Gas Mask/防毒面具



←一战时候用的简单防毒面具。

防毒面具可以说是系列中元老级的道具了，在最初的MSX版《METAL GEAR》中就有登场，而且是游戏刚开始不久之后就能得到。不过在本作有一个小插曲，那就是当你进入有毒气的那个场景前必须提前装备防毒面具才能保证不受伤害，但如果你是第一遍玩的话，在进入之前是根本不知道里面有毒气的。虽然一段时间后BIG BOSS会通过无线电提醒你装备防毒面具，不过估计此时SNAKE的体力也剩不下多少了……

防毒面具是针对化学武器的威胁而产生的，主要用来阻断经呼吸道产生毒性的毒气，对于生物毒剂的防护也有一定的作用。此外，在有毒有害气体环境下工作的人群也在使用防毒面具作为防护，但一般民用防毒面具的结构没有军用的复杂，各项指标也不如军用的严格。

CASE2 Plastic Bomb/塑胶炸弹

塑胶炸弹也是从《METAL GEAR》中就开始登场的元老级道具。在游戏中它的主要作用是炸毁一些拦住我们去路的墙壁用的，在早期系列作品中这些特殊墙壁是通过颜色明暗的对比加以区分，到了后期系列作品中，虽然外观仍然是一种区别手段，不过往往会采用贴墙后敲击墙壁，通过声音的不同来加以鉴别。此外，塑胶炸弹还有一种比较“变态”的用法，那就是拿着它悄悄走近敌人身后，将它安装在敌人背上，躲远点再一按起爆按钮……



↑这个就是塑胶炸弹了。

现实生活中最有名的塑胶炸弹就是C4了，它是把硝基甲苯、硝酸纤维（素）、二硝甲苯、三硝甲苯、辛烷三硝基胺、三早撑三硝基胺、蜡等油状物质和三甲烯三硝基胺（烈性炸药）混合而成的东西。想要解除C4，正统的方法是用液体元素把炸弹冷却下来，再进行处理——这正是MGS2中雷电处理C4的手段。

KOJIMA BLOG

松花贤和访谈摘要

规则丰富的MPO网络模式

——可以直接用MPO自带的地图进行网络对战了吗?

松花■是的。在制作MGO的时候，对战地图有直接从正式游戏里截取下来的，也有专门制作用于网络对战的，而且还是专门制作的对战地图，适合玩家反复的对战游戏。其中还有非常受玩家欢迎，可以长时间对战的地图。网络对战场景中还有适合刚刚开始玩的简易场景，被称为概念场景。首先玩家会在那里反复游戏，等一段时间过后，当玩家在该场景的胜率显著提高后，胜利的条件就会变得困难。在游戏中，玩家只要有一项胜利条件没有达到，在该场景中也算失败。在正式篇中，敌兵受电脑控制，玩家想要在网络对战中操纵他们是不可能的。无论如何，玩家要想通过任一个场景，都需要花费大量的时间。



——松花先生喜欢的规则是什么呢?

松花■我也喜欢组队战这种模式。作为制作人员，虽然我的ACT水平不是很好，但是可以享受团队配合的乐趣。同意我这种看法的人有很多啊！（笑）还有就是，在组队战斗中，玩家互相协力，一起研究战术是非常有意思的。

苏联女军官——Olga击倒。在随后的通信中，Snake了解到，之前看到的那名男性前苏联军官头目名叫格尔鲁科维奇，正是影子摩西岛事件中准备和Liquid一伙人进行联盟的人。看来，这次行动并不会像预想中的那么简单了。

通往船舱的路已经被敌人重重把守，在船舱最后一扇大门的入口前，Snake与把守此处的敌人小分队发生了遭遇战并最终成功突破了封锁。然而这支小分队中还有一名士兵没有死，他从外面将大门锁死，以断绝Snake逃生的机会。这时Ocelot出现在他面前，见到Ocelot后，这名士兵连忙毕恭毕敬地说道：“是您啊，您怎么没有和上校在一起？”没等他说完，Ocelot的左轮已经指向了他的额头，枪声响过之后，“上校马上就会和你们在一起了，同志。”

在船舱底部，Snake看到美军的道夫上校正在对集合在此的海军陆战队员们发表演说，按照Otacon的要求，Snake偷偷拍摄了四张不同侧面新型Metal Gear的照片并进行传送。此时Ocelot和格尔鲁科维奇带着他们的士兵闯进来并封锁了整个船舱，接下来的发展更是奇峰迭起，Ocelot突然与格尔鲁科维奇反目，并迅速进入了Metal Gear Rex的驾驶舱之中，随着Metal Gear的启动，众多士兵们纷纷拿起武器攻击它，然而这种程度的攻击一点作用都没有，只是徒增士兵们的伤亡。

这时一个熟悉的声音响了起来，“好久没见了，兄弟！”熟悉的音调，熟悉的称呼……“Liquid？”原来影子摩西岛事件后，被灰狐砍断右手的Ocelot将Liquid的右手移植到了自己身上，只是没想到这里面竟然寄宿有Liquid的意识并开始逐步侵蚀他，最终Ocelot取回了身体的控制权。一道激光划过之后，“发现者号”油轮被彻底切成两半，海水疯狂地涌进船舱，到处是士兵们绝望的哭喊，一幅人间地狱般的景象……



船只残骸附近的海面，一个脑袋浮出了水面，是Snake，他还活着！

“我已经拍下了Snake在海上的照片，无人侦察机非常好用，我等不及想要看到明天的新闻头条了。再见，总统先生。”Ocelot驾驶着Metal Gear Rex潜入了海底，而“自由之子”的故事，才刚刚展开……

to be continued……

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

萨摩鬼岛津——岛津义弘



岛津义弘（しまずよしひろ）：1535年—1619年。岛津贵久次子，岛津义久之弟。1554年初阵蒲生合战开始，为父亲的三州统一做出贡献。耳川合战中大败大友军，与义久一起踏上九州制霸的道路。岛津家降伏秀吉后，义弘继任家督之位，实际上是与义久共同执政。侵略朝鲜的泗川合战、露梁海战中立下大功。关原合战中属于西军，在西军败局已定的情况下，率领一千五百名左右士兵突破敌阵，平安返回领地。

横行九州的岛津四兄弟

由第十五代家督岛津贵久时代开始岛津家逐渐扩张自己的势力，而贵久的四个儿子岛津义久、岛津义弘、岛津岁久、岛津家久也都是优秀的人才，并且始终保持家中团结，不但统一了萨、偎、日三州，还击败了九州名族大友氏，几乎占领了整个九州。

长子岛津义久是岛津家第十六代家督。谨遵祖父忠良去世前“善用优秀的弟弟”的训诫，率领着勇猛的家臣团横扫整个九州，出色的表现令德川家康也赞赏不已。1566年继任家督后，以夺人的气魄在木崎原击败伊东家。臣服肝付家，接着又将伊东家请出阵的大友军大败于耳川。最后同有马联军与肥前龙造寺军会战于冲田畷，讨死龙造寺家督隆信，在即位二十年后完成了制霸九州的伟业。但是不久在大友宗麟的请求下，已经夺得三分之二天下的丰臣秀吉发动对岛津家的讨伐。在开始的户次川之战中，岛津军大败作为秀吉方先锋的四国军队。但随着秀吉弟秀长亲自率大军到来，处于绝对劣势的岛津家只有以臣服来保住家脉。领地被减为义久的萨摩、弟义弘的日向、大隅几国。此后，雄心受挫的义久将家督让给弟义弘，自己打算遁入空门隐居。但是义弘坚决不同意兄长的隐退，结果形成了义久、义弘分治岛津家领国的局面。

三子岛津岁久随兄长义久转战各地，屡立战功。祖父忠良评价其为“明察利害、智计层出”。秀吉九州讨伐之前，是岛津家中唯一反对与秀吉对抗之人。但是当双方开战后却表现得非常顽强。在义久投降后还据守宫之城。甚至用箭射过前来劝降的秀吉，后来在兄长的劝说下臣服。秀吉发动出征朝鲜的军令后拒绝出兵，因此遭到丰臣政权的怀恨。当时正逢岛津家臣梅北国兼谋反，岁久的部下家臣有许多参与其事。于是丰臣政权策划了岁久参与谋叛的黑幕。在兄长义久的“讨伐”下岁久于1592年7月在龙水城自刃，首级被丰臣家残忍地悬于京都的桥上。

四子岛津家久是岛津家骁勇异常的猛将。其擅野战的特点在耳川之战、户次川之战、冲田　之战中发挥得淋漓尽致。尤其是在与龙造寺家的冲田畷之战中。家久以数千兵击破三万（也说是五、六万）龙造寺军，还将其家督隆信斩杀。这场不可思议的胜利使家久的武名传遍天下。1587年，岛津家臣服于秀吉后。家久在日向国向秀吉弟秀长交出兵权。秀长设宴招待，但家久赴完酒席后气绝身亡，此后秀长毒杀之说一直流传至今。

其实岛津四兄弟各个出色，义久担任家督之位时，岛津家飞速发展；决定岛津家命运的冲田畷合战、户次川合战这些战役都由四弟家久指挥；岁久拒绝参加侵略朝鲜战争而被当权者抹杀，但却只有义弘名气最大，并且在游戏中的各项数值都是数一数二。个人认为使岛津义弘在游戏中设定最高，在日本最有知名度的原因除了岛津义弘人品高尚之外，很重要的原因是他在朝鲜战争的表现。义久、家久或者是其他的日本战国大名，在战斗中表现再出色再枪眼也都是民族内部的战争，而义弘在侵略朝鲜战争中却是和外族战争。战国百年各大名间你死我活的较量可以看成是兄弟之间的争执，哥哥把弟弟打得再惨再凄凉也没什么光彩的，也没什么可值得炫耀的。而侵略朝鲜的战争则是与外人的战斗，因此义弘的事迹会被大肆宣扬，甚至在日本的一些史书上会被夸大，当时的统治者也用来掩盖侵略战争的实质。所以，岛津义弘会在数百年后在日本依然很有人气，游戏中的数值设定也是出类拔萃。

名震海外的鬼石曼子

岛津义弘一生征战无数，其中最为著名的是木崎原合战、侵朝战争中的泗州合战和关原合战。

1572年的木崎原合战则是岛津义弘的成名之战。此战中岛津义弘以不到五百的兵力沉着应战，伊东义佑大军无功而返，义弘继而趁其撤退发动突袭大破伊东军。从此伊东家失去了与岛津家抗衡的能力，为岛津家扫除了统一九州的一个绊脚石。

秀吉发动的侵朝战争在开战之初进展顺利，在战争爆发两个月零两天后，朝鲜的三都十八道全部陷落，两个朝鲜王子被俘，逃到义州的朝鲜国王只得向明朝求救。在朝鲜军队陆上溃散之时，只有一个将军带领他的军队在海上取得了胜利，这个人就是朝鲜名将李舜臣。在他的带领下朝鲜海军优势明显，日军连战连败失去了部分制海权，但是这些胜利并不能扭转朝鲜半岛的总体战局。不过在明朝派遣四万精锐进入支援朝鲜后，日军逐渐失去了优势战争陷入胶着期。庆长之役后期，明军陆上三路大军齐头并进，中路董一元部负责进攻盘踞在泗州的岛津义弘部，起初进展顺利董一元拿下了晋州和泗州，岛津义弘只得背海筑起临时工事防守。明军数日连攻不下，调来大将军炮、红尊炮对日军阵地开炮，眼看日军就要溃散时，明军的大炮突然炸膛，引起火药大营连番爆炸，给了岛津义弘可乘之机，击败了混乱中的明军并夺回泗州。1598年丰臣秀吉病故，日军从朝鲜撤军，但明朝联军封锁了出海要道，使日军第二军小西行长等部无法撤退，岛津义弘率领日军第五军主力打通了海路，使小西行长等部顺利撤离。此战日军第五军主力几乎被全歼，岛津士兵阵亡近万，而联军也付出了巨大的代价，明军老将邓子龙、朝鲜名将李舜臣皆战死沙场。在这场侵略战争中，岛津义弘得到了鬼石曼子的称号，其实石曼子就是岛津的日语发音。

关原合战舍身突破

1600关原合战爆发前，岛津义久坚持中立政策，而义弘却认清了合战的本质，知道这场决定天下大战的胜利者在战后不会允许中立者的存在，因此执意参战并参加了西军。（义弘本跟家康密约，代为守卫伏见城，但因为家康家臣的反对，家康改派鸟居元忠守卫伏见。因元忠拒绝岛津义弘



入城，使义弘不得不改投西军）因为义久反对参战、侵朝战争的损伤、伊集院忠真叛乱等多种因素，导致岛津义弘只能带兵一千五百人参战。

因为主将石田三成一意孤行，对岛津义弘夜袭东军阵地的建议不与理睬，并因岛津士兵数轻视岛津家等缘故，关原合战开始后岛津军采取观望政策，接近岛津阵地的士兵不论东西一率射杀。小早川秀秋战场倒戈西军溃散后，岛津家的阵地成为东军唯一的攻击目标。以东军最强的本多忠胜为首，井伊直政、松平忠吉、细川忠兴等部队逼向岛津军。而岛津义弘却没有向其他西军大名一样下令撤退，而是下达了突击命令。65岁高龄的义弘率其麾下千余萨摩健儿，以决死的姿态突入追袭的东军阵中，把没有在正面战场显现的勇力完全发泄在殿后战中，竟然奇迹般地击退数万敌军，直逼德川家康本阵。不过此时义弘并没有向家康发起攻击，而是改变队伍行进方向，摆脱了井伊军、本多军和小早川军的追击，乘船返回萨摩。为了阻拦敌军的追击，为义弘安全撤离，义弘的侄子岛津丰久、军师长寿院盛淳等岛津栋梁纷纷舍身断后，献出了自己的宝贵生命。

之后因为岛津义弘的杰出表现、义久义弘战后的外交举措，使家康最终没有处罚岛津家。值得一提的是，因追击岛津义弘中枪于第二年病亡的井伊直政、德川家康的二子结城秀康等原本敌对的人也纷纷为义弘求情。

关原合战后义弘将家督之位让给儿子岛津忠恒，自己醉心佛学不问世事，于1619年病逝。

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

信长野望·革新
厂商：KOEI　机种：PS2
类型：战略模拟 日期：2006年2月2日

信长野望系列是光荣公司的招牌系列，本作则可称为精华中之精华。本作为玩家表现出了一个即真实又深奥的战国乱世，使玩家在古代战场上纵横驰骋，让玩家可以与心中的偶像并肩作战。玩家在进行游戏的同时，还可以学习到一些战国历史知识，更可以亲手改变历史，弥补自己心中对战国乱世的遗憾与惋惜。



本款作品分为全国模式和地方模式，地方模式中玩家只需要统一某一地方即可完成游戏，玩家可以依据自己的游戏时间进行选择，不需要进行全国征伐即可领略到本作的魅力。继承系列的传统，本作中有多个剧本供玩家选择，每个剧本都代表着不同的战国时代，表现出了当时的特点，并表示了战国巨星织田信长的成长过程，同时还为玩家表现了其他势力的相应变化。虽然本系列名为信长野望，但其实为玩家带来的并不只是信长的壮阔生涯，而是战国的全部发展变化。比如玩家选择尾张统一剧本时，织田信长只拥有清州一座城池，周围小大名林立，东侧的今川家更是对信长的领地虎视眈眈；剧本龙虎相击的主角则是武田信玄和上杉谦信，这两大势力在整个地图上最为出色，两位大名手下也是人才济济；盟军离反表现的重点则是浅井长政为了朝仓家而背叛信长……因为日本的战国时代长达一百多年，中间出现了无数的英雄豪杰，江湖一代旧人换新人，在正常剧本中想将全部名将豪杰招募齐全则全无可能。但是在最近几年，无论是三国系列还是信长系列，光荣公司特别制作了英雄集结的剧本，在这些剧本中，全部武将都不在受寿命的限制，穿越时代的洪流在同一时间集结，本作也继承了这一传统。玩家选择英雄集结剧本时，可以打破时间的制约，与全部的战国武将亲密接触。在顺利完成一次游戏后，还会出现隐藏的剧本供玩家选择。比如说玩家控制的大名统一天下是当上将军后会出现应仁大转封剧本；当上关白后会出现六文钱战记剧本；学习到全部技术后出现长筱合战剧本等。



以往的战略游戏因为数据庞大系统精妙，游戏画面都会被厂商牺牲，而本款作品和前代作品却是游戏性与游戏画面两不耽误。各种建筑物在游戏中也差别明显，玩家可一目了然。本款作品在大地图上会同时移动多支部队，但在战斗中无论是海上角逐还是陆上争霸，玩家都可以清晰地看清楚每支部队的人员构成、兵种差别、特技画面，并且没有任何的拖慢现象，让玩家不由地佩服主机的机能与厂商的制作功底。

本作的标题革新向玩家暗示着本作的最大特点，而游戏中最大革新则是新系统“自我进化的技术革新”。本作中导入了技术概念，玩家可以通过发展自己的势力获得新的技术巩固发展自己的势力。根据玩家选择的势力不同，容易快速发展的技术也不相同。为了使上千名武将都能有自己的用武之地，也为了一改战略游戏中重武轻文的缺陷，本作中武将的能力与技术紧密相连，比如内政技能达到一定等级的武将，才能参与相应内政等级的技术研究。因而本作的人才上升到新的高度，以往招募人才少而精的时代已是一去不返，玩家只能广纳贤人才能使自己的势力迅速发展。技术分为步兵、骑马、弓、铁炮、兵器、水军、筑城、内政八大类，通过技术研究玩家的势力可以获得八十种技术，各个势力虽然可以获得的技术完全相同，但是却根据各个势力的历史特点获得各类技术的难度并不相同。织田和岛津家比较容易获得铁炮技术，因为尾张距离京都较近，土地相对肥沃，织田家的士兵战斗力和忍耐力远不如贫寒地区的士兵，为了弥补自己的缺陷，信长大力推广铁炮，在织田军中铁炮士兵的比率高达33%，同比上杉军的铁炮士兵仅为6%；岛津家虽然土地贫瘠地广人稀，但是却因为地理位置的优厚条件，是战国各大名中接触并大量引进铁炮的先驱者；武田家的骑兵横行战国，因此让信长吃尽了苦头，虽然在一代天骄武田信玄去世后，武田胜赖失去了上代的江山自己也兵败身亡，但武田骑兵却依然是强悍的代名词，因为这个原因本作中武田家的骑马技术非常容易发展。本作的技术设定完全符合历史背景，为玩家带来了更浓厚的真实感，也让玩家从技术中便可了解各个势力的优点。步兵、骑马、弓、铁炮这些兵种技术发达可以在战争中使玩家取得很大的优势，但是其他技术也必不可少，内政技术一直是信长系列中的重点，因为国富才能民强，本作中的二期作可以使玩家在一年两次收获粮草，能够确保玩家的兵粮供应；筑城技术则可以提高己方的防御能力，每研究一条新技术，玩家的城池都能得到一次升华，使玩家可以放心大胆地只留下少量士兵保卫家园；兵器技术的研究则可以提升玩家势力的能力；尽管战国时代比较著名的战役都是陆上战争，但海战却也是一些战争胜利的决定因素，所以本作的海战也是游戏的重点，本作中沿海的城池都有港口，敌人经常会绕过陆地直接从大海上直扑玩家的领地，因此发展水军掌握制海权也是玩家取胜的法宝，不过水军S级的武将极其匮乏，并且他们的政治大多低得惊人，开发一条高级的水军技术往往要消耗掉一年甚至几年。不过本作中的宝物却非常贴心，可以大大节约玩家的研究时间。





战略游戏中宝物一直是必不可少的要素之一，玩家利用宝物可以提升手下武将的能力，而本作的宝物却是多种多样，除了提升基本能力数值等多种宝物以外，还有提高武将技术相性的宝物。因为人物特点问题，不少文官的政治虽高，但步兵、骑兵、水军等兵种技术级别很低，开发低级兵种技术时一帆风顺，可惜却不能开发高等级的兵种技术；而武将们却正好相反，他们大多拥有高级的兵种技术，但政治力却低得可怜，本期介绍的海贼大名九鬼嘉隆就是最好的例子。这些宝物的出现则为玩家解决了这个问题，大大节约了玩家的技术研究时间，使玩家能迅速地攀登科技的高峰。

三国系列、信长系列、太阁系列都是人物众多，而这也是战略游戏的魅力之一。为了充分表现出武将的个体魅力，本作不但把武将的能力与技术相结合，还为各个武将设定了特技，甚至还为一些著名武将量身订做了专有特技，比如说上杉谦信的“车悬”和武田信玄的“风林火山”。玩家可以按照各个武将的特技和能力为他们选择合适的部队，充分发挥出武将的长处。为了充分展现出战国时代战争的多变性和文官的重要性，一支部队可以派遣三名武将共同率领，利用人才的优势使自己的部队智力、武力、统帅皆为上等。本作的真正战斗其实开始在战斗以前，玩家必须在开战前将人才的特点、兵种的配合、特技的选择、技术的研究等因素统统考虑周全，才能在以后的战斗中轻松取胜。

电脑智商的大幅提高也是本作的一大亮点，由电脑控制的大名不但会主动跟玩家结盟，还会与玩家提出交换技术、赎回俘虏等多种要求。以往的作品玩家与电脑结盟只是为了不遭受这个势力的攻击，可以放心大胆地向外扩张，除此之外电脑的同盟几乎就是废柴。而本作却完全颠覆了这个传统，玩家的领地一旦遭受到敌人进攻，电脑盟友们大多会尽心尽力地为玩家拼死战斗，虽然为了完成统一大业，玩家最终会将这些盟友一一消灭，但是这样的合理设计却让玩家感受到战国时代盟友的重要性。

本款作品的难度值得称赞，高级难度确实是为高手而专门设计，不过不擅长战略游戏的玩家可以选择初级和普通难度，照样能享受到战国风云。为了让玩家能熟悉历史，每名武将都有简单的历史介绍，玩家可以在游戏的同时学习到大量战国知识。

有不少玩家都是因为在玩了三国志系列作品后，才对三国产生了浓厚的兴趣，而本作同样也是玩家感受战国时代、享受战国风云的最佳教科书！

新作游戏发售表

不知是不是E3展会的余波未平，最近两周又有很多新作消息公布。时至八月，如此多的新闻让人们确确实实地感受了一把盛夏的气息。PS2版《最终幻想XII国际版·黄道宫职业系统》迎来了发售日，FF爱好者们可以看看FF12重新制作之后的面貌。NDS在8月上旬有不少值得关注的游戏发售，玩家们可以慢慢挑选自己喜欢的作品。 □责编/薯子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
8月9日			
翡翠水滴 绯色的欠片2	翡翠のしずく 绯色の欠片2	AVG	IDEA FACTORY
城堡幻想 阿里哈托战记	キャッスルファンタジア アリハト战记	AVG	GN SOFTWARE
xxxHOLiC 四月一日的十六夜草话	xxxHOLiC –四月一日の十六夜草话–	AVG	MMV
SIMPLE2000系列Vol.119 THE生存游戏2	SIMPLE2000シリーズVol.119 THEサバイバルゲーム2	ACT	D3 Publisher
★最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统	FF12 インターナショナル/ゾディアック ジョブシステム	RPG	SQUARE ENIX
8月14日			
德国巡回保龄球赛	Brunswick Pro Bowling	SPG	Crave
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
模拟小镇2	Metropolismania 2	SLG	D3 Publisher
8月23日			
★战国无双2 猛将传	战国无双2 猛将传	ACT	KOEI
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリー	AVG	Alchemist
养育犬福 茁壮成长	すくすく犬福 もっとすくすく	PUZ	Compile Heart
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月30日			
妖鬼姬传 魔怪幻灯话	妖鬼姬传 あやかし幻灯话	AVG	IDEA FACTORY
Chanter 如果你的歌声传到	シャンテ –キミの歌がとどいたら–	AVG	Interchannel
水夏A.S+ 永恒之名	水夏A.S+ エターナルネーム	AVG	Sweets
银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！俺のかぶき町日记	ACT	NBGI
狂热节拍 II DX13 DistorteD	ビートマニアDX13 DistorteD	RAG	KONAMI
家庭教师HITMAN 拼命之炎与黑之记忆	家庭教师ヒットマンREBORN 死ぬ气の炎と黑き记忆	FTG	MMV
9月3日			
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
暴力金属赛车	Earache Extreme Metal Racing	RAC	Metro 3D
9月4日			
超级皮卡	Super PickUps	RAC	XS Games
9月5日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
9月6日			
鬼火	ウイル・オ・ウィスプ	AVG	IDEA FACTORY
Babar	Babar	AVG	Game Factory
Dear My Son！儿子育成狂骚曲	ディア マイ サン！ムスコ育成狂骚曲	SLG	D3 Publisher
9月11日			
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
9月13日			
死角侦探 空之世界Thousand Dreams	死角探偵 空の世界 Thousand Dreams	AVG	Nine's fox
实战弹子必胜法！CR樱大战	实战パチンコ必胜法！CRサクラ大战	TAB	SEGA
9月18日			
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI：Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
80年代歌星	SingStar '80s	RAG	SCE
虹吸战士 黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	ACT	SCE
9月20日			
公主协奏曲	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli
圣兽 螺旋之章	セイント・ビースト 螺旋の章	AVG	MMV
七色糖果Pure！	なないろ★ドロップス Pure！	AVG	Media Works
金色琴弦2 返场	金色的コルダ2 アンコール	AVG	KOEI
9月24日			
蠢才秀 游戏版	Jackass：The Game	ACT	Red Mile
9月25日			
疯狂青蛙赛车	Crazy Frog Arcade Racer	RAC	Valcon Games
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
9月26日			
后院美式足球2008	Backyard Football 2008	SPG	Atari
9月27日			
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
悠久之樱	悠久ノ樱	AVG	IDEA FACTORY
最终试验・鲸 Alive	最终试验くじら アライブ	AVG	Sweets
彩色水族馆 My Little Mermaid	カラフルアクアリウムMy Little Mermaid	AVG	Nine's fox
新天魔界 混沌世纪 愿望	ジェネレーション オブ カオスディザイア	RPG	IDEA FACTORY
今天开始是魔王 真魔国的假日	今日からマ王 真マ国の休日	AVG	NBGI
天使侧像	エンジェル・プロファイル	RPG	Cyber Front
9月发售预定			
死神BLEACH 战士之刃2nd	BLEACH ブレイドバトラーズ2nd	ACT	SCE
10月1日			
蜘蛛侠 敌友难辨	Spider–Man：Friend or Foe	ACT	Activision
10月11日			
圣灵之心	アルカナハート	FTG	AQ
10月18日			
银河天使 II 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル II 无限回廊の键	RPG	Broccori
Palais De Reine	パレドゥレーヌ	AVG	Interchannel
10月25日			
热带低气压少女	热带低气压少女	AVG	Nine's fox
2007年发售预定			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO

Wii

中文名	原名	类型	厂商
8月7日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
8月14日			
德国巡回保龄球赛	Brunswick Pro Bowling	SPG	Crave
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月20日			
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
8月23日			
章鱼气泡	しゃるうぃ☆たころん	PUZ	Compile Heart
8月27日			
银河战士PRIME3 堕落	Metroid Prime 3：Corruption	STG	任天堂
狂欢节	Carnival Games	ACT	Global Star
8月28日			
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
太空站大亨	Space Station Tycoon	SLG	NBGI
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
终极猎鸭	Ultimate Duck Hunting	STG	Detn8 Games
8月发售预定			
新・中华大仙 麦克尔与明明的冒险	新・中华大仙 マイケルとメイメイの冒险	STG	STARFISH SD
9月4日			
面包忍者	Ninjabread Man	ACT	Conspiracy
9月11日			
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms：Double Time	FPS	Ubisoft
9月20日			
★战国无双KATANA	战国无双KATANA	ACT	KOEI
9月25日			
DDR热舞聚会	Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY	RAG	KONAMI
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
愤怒乒乓	Balls of Fury	SPG	DSI
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
9月27日			
鲈鱼垂钓 60传说	バスフィッシングWii ロクマル传说	ETC	Arc System
我与模拟小镇	ぼくとシムのまち	SLG	EA
欧普耐	オプーナ	RPG	KOEI
10月1日			
Wii Music	Wii Music	RAG	任天堂
10月2日			
经典弹珠 威廉姆斯典藏版	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
10月25日			
宝岛Z 巴尔巴罗斯的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	AVG	CAPCOM
11月12日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
11月发售预定			
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It！	RAG	Disney
12月3日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
2007年年内预定			
突击高级战争W	突击ファミコンウォーズW	SLG	CAPCOM
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
灵魂能力 传说	ソウルキャリバー レジェンズ	ACT	NBGI
家庭教师HITMAN 拼命之炎与黑之记忆	家庭教师ヒットマンREBORN 死ぬ气の炎と黑き记忆	FTG	MMV
发售日未定			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX

PS3

中文名	原名	类型	厂商
8月9日			
维加斯赌局 扑克版	High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition	TAB	SOE
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
8月16日			
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
8月21日			
幽灵行动 尖峰战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	STG	Ubisoft
8月23日			
视觉创造	EyeCreate	ETC	SCE
山佐Digi世界SP 弹子战国无双	山佐Digiワールド SP パチスロ战国无双	TAB	YAMASA
8月28日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
战鹰	Warhawk	SLG	SCE
8月30日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
9月4日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
科林麦克雷拉力	DiRT	RAC	Codemasters
9月11日			
上古卷轴IV 湮灭	Elder Scrolls IV：Oblivion	RPG	Bethesda
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
9月13日			
超级口袋战士方块II Turbo高清混合版	Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	PUZ	CAPCOM
无限地带23蓝色花环	メガゾーン23青いガーランド	AVG	Compile Heart
9月17日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
滑板	skate	SPG	EA
10月25日			
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
2008年发售预定			
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM

XBOX360

中文名	原名	类型	厂商
8月14日			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
8月21日			
生化奇兵	Bio Shock	RPG	2K Games
8月27日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
摩托GP'07	MotoGP '07	RAC	THQ
8月28日			
高达无双	Dynasty Warriors：Gundam	ACT	NBGI
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
9月6日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
9月13日			
大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
9月25日			
★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
10月30日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
11月发售预定			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年发售预定			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI

NDS

中文名	原名	类型	厂商
8月9日			
SD高达G世纪 交叉动力	SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ	SLG	NBGI
游戏王 卡片历书	游戏王デュエルモンスターズ カードアルマナック	TAB	KONAMI
伪之轮舞曲	伪りの轮舞曲	RPG	SUCCESS
装扮小狗 占卜频道	ワンタメ うらないチャンネル	ETC	CAPCOM
8月23日			
★最终幻想水晶编年史 命运之轮	FFCCリング・オブ・フェイト	RPG	SQUARE ENIX
8月30日			
ONI零 战国乱世百花缭乱	ONI零 战国乱世百花缭乱	AVG	Compile Heart
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	サモンナイト ツインエイジ 精灵たちの共鸣	RPG	BANPRESTO
海贼王 Gear Spirit	ワンピース ギアスピリット	ACT	NBGI
9月13日			
★口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探検队	RPG	POKEMON
★口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探検队	RPG	POKEMON
9月20日			
元素圣兽 五柱神之谜	エレメンタルモンスター 五柱神の谜	TAB	HUDSON
拯救德尔托拉 七块宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	RPG	NBGI
家庭教师 重生DS 开炎	家庭教师REBORN！DS开炎	ACT	TAKARA TOMY
9月27日			
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
地狱少女 朱蔓	地狱少女 朱蔓	AVG	Compile Heart
10月4日			
★远古封印之炎	A.S.H.	RPG	任天堂
10月25日			
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	FFTA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
11月1日			
驯龙者 音魂	ドラゴンテイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙IX 星空守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙IV 被引导者	ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
发售日未定			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙VI 幻之大地	ドラゴンクエストVI 幻の大地	RPG	SQUARE ENIX
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	LEVEL-5

PSP

中文名	原名	类型	厂商
8月7日			
古墓丽影 十周年纪念版	Lara Croft Tomb Raider：Anniversary	AVG	Eidos
8月9日			
狂野历险XF	ワイルドアームズ クロスファイア	RPG	SCE
8月16日			
雪PORTABLE	SNOW PORTABLE	AVG	PROTOTYPE
8月23日			
龙骑士的咏叹调 直至龙眠	ドラグナーズアリア 龙が眠るまで	RPG	日本一
9月13日			
★核心危机 最终幻想VII	クライシス コア・ファイナルファンタジーVII	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
9月18日			
游戏王GX 双重之力2	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	TAB	KONAMI
9月20日			
R-TYPE战略版	R-TYPEタクティクス	SLG	IREM
9月27日			
怪盗杏Portable	怪盗アプリコット ポータブル	AVG	TAKUYO
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
10月4日			
高达战斗编年史	ガンダムバトルクロニクル	ACT	NBGI
11月发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
2007年发售预定			
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI
恶魔城X编年史	恶魔城ドラキュラX クロニクル	ACT	KONAMI

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

聘

职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。


所有机器人在这里集结
最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.2
15th
SUPER ROBOT WAR
SRW Fan
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战W
全剧情话本
连载开始
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送
16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽
热卖中
万众期待震撼上市
19.80元
超值定价
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011　邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”
祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完
第三辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
10套
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动！
机战犯光影大碟
典藏海报随书附送